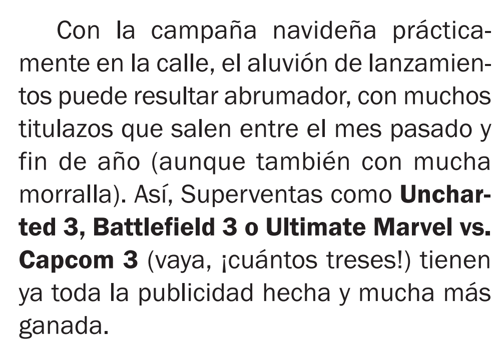

año 3 / NÚMERO 34 /diciembre 2011
games tribune
magazine
www.gamestribune.com
XBOX 360 - PLAYSTATION 3 - PSP - NINTENDO WII - NI
- PC
ANÁLISIS
Assassin's creed Revelations
zelda: skyward sword
King of Fighters XIII
call of Duty: MW3
uncharted 3
AVANCES
uncharted: Golden Abyss
Resident Evil Revelations
Mario Kart 7
GTA V
DESCÁRGANOS GRATIS
The Elder Scrolls V
SKYRIM
briconsola.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com logros360.com
portalgameover.com hombreimaginario.com monotemáticosfm

editorial
@gamestribune
NÚMERO 34 - DICIEMBRE 2011

Cuanto más alto llegas...



Con la campaña navideña prácticamente en la calle, el aluvión de lanzamientos puede resultar abrumador, con muchos titulazos que salen entre el mes pasado y fin de año (aunque también con mucha morralla). Así, Superventas como **Uncharted 3, Battlefield 3 o Ultimate Marvel vs. Capcom 3** (vaya, ¡cuántos treses!) tienen ya toda la publicidad hecha y mucha más ganada.

Por eso quiero hablaros de otros juegos que no acapararán esos titulares ni venderán tanto como los citados, pero que este mes me han devuelto la ilusión por jugar. Por un lado, **Sonic Generations** recobra todo lo que los fans llevábamos casi diez años demandando. Por otro, **The King of Fighters XII**I supone el regreso de la serie KOF a lo más alto del género, de donde nunca debió salir. Ambos lo consiguen de la misma forma: adaptándose a los nuevos tiempos pero manteniéndose fieles a sus raíces, sobre todo en lo que a jugabilidad y banda sonora se refiere.

¿Recordáis cuando una nueva entrega de cualquiera de estas dos franquicias hacía que se parase el mundo? En esto de los videojuegos, cuando la credibilidad se pierde, puede llevarte muchos años recuperarla...



CARLOS J. OLIVEROS
Redactor GTM

GTM

ISSN 2014-4652

Games Tribune Magazine es una publicación gratuita impulsada por la **Asociación Games Tribune Magazine**, con domicilio social en C/ Bartolomé de Carranza nº46, 2º D, Pamplona, e inscrita en el Registro Nacional de Asociaciones, Grupo 1, Sección 1 y Número Nacional 594967.



DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

REDACTOR JEFE
Gonzalo Mauleón de Izco

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
José Barberán Humanes
Miguel Arán González
Jose Luis Parreño Lara
Jorge Serrano
Marc Alcaina Gómez
Carlos J. Oliveros Oña
Rodrigo Oliveros Oña
Hernán Panessi
Adrián Suárez
Octavio Morante
Daniel Meralho
Sergio Colina
José Miguel González

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Arán González
Jose A. Campillo Payeras
Pedro Sánchez

COLABORAN
Tréveron
Ínfila

CONTACTO
contacto@gamestribune.com

PUBLICIDAD
contacto@gamestribune.com

HABITUALES

ESPECIALES

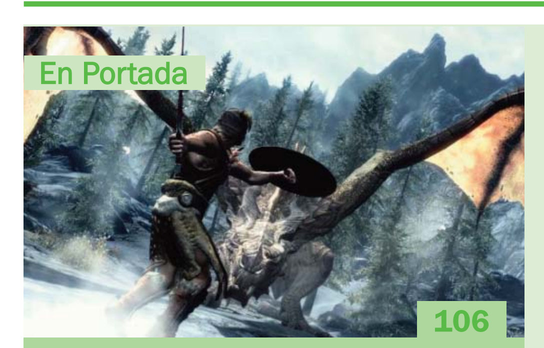


AVANCES



índice

ANÁLISIS



En Portada

106

TES V: Skyrim

Tocado por los dioses



112

TLOZ: Skyward Sword

Wii llega a lo más alto



118

King of Fighters XIII

Todo lo que debió ser XII


Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

Jak and Daxter Collection llegará en febrero

Siguiendo con su particular política de relanzamiento de parte del notable catálogo de PS2 remasterizado para PS3, el próximo en aterrizar de la mano de Sony será el recopilatorio de una de las trilogías plataformeras que hizo las delicias de más de muchos la pasada generación. Jak and Daxter Collection recopilará Jak and Daxter: The Precursor Legacy, Jak II y Jak III en un único disco de BluRay.

Los juegos llegarán remasterizados y adaptados a los nuevos tiempos, por lo que su resolución aumenta hasta los 720p, a la vez que incluye soporte para trofeos. De la misma manera será posible jugar a ellos en 3D gracias al 3D estereoscópico que incorporará para la ocasión.

Ubisoft sigue empeñada en atentar contra el PC

Se está convirtiendo en un habitual de esta sección, pero mes que pasa, mes que la compañía francesa se cubre de gloria. A pesar de seguir llenándose la boca con el éxito de su DRM (a costa de los evidentes inconvenientes derivados) este mes ha ido un pasito más allá en busca de seguir pinchando al usuario de compatibles. Si tan efectivo es su sistema, no se entiende la cancelacion de I'm Alive porque literalmente "*no vale la pena hacerlo para que lo compren 50.000 personas*". También se anunció que Ghost Recon: Future Soldier, tampoco verá la luz en compatibles. Aunque para esto se excusan en que "*nunca fue anunciado*". Al menos Ghost Recon Online llegará en Free2Play. Algo es algo.

Square abre un nuevo estudio en Canada

Montreal se está convirtiendo en uno de los focos de programación más importantes del mundo. A los 2000 empleados que trabajan allí de la mano de Ubisoft, y los casi 1000 de EA, a partir de ahora habrá que sumar un nuevo estudio de renombre con más de 200 empleados en plantilla.

Esta situación, unida al reciente anuncio de aumentar la plantilla de Eidos Montreal en casi 100 personas permitirá al estudio resultante trabajar en hasta 3 nuevos títulos de forma simultánea. El primer encargo ya ha sido filtrado. Se tratará de un nuevo Hitman que no vería la luz hasta 2014. Este hecho lo colocaría en primera linea de salida en el hipotético cambio generacional que se baraja para ese año.



Max Payne 3 se ha dejado ver por primera vez en movimiento con el primer video de desarrollo publicado y comentado en perfecto castellano. Haced click sobre la imagen y podréis verlo. La espera va a valer la pena

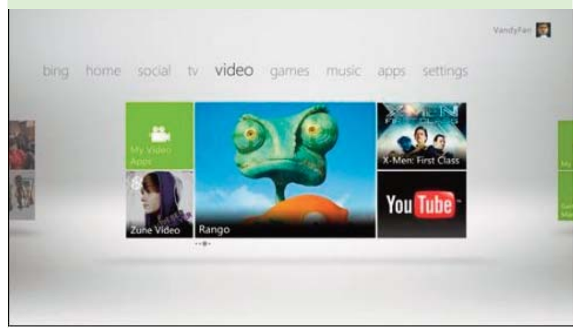


Estrenaremos nuevo Dashboard en Xbox 360 el próximo 6 de diciembre

A partir del 6 de diciembre los usuarios de Xbox 360 podrán descargar la nueva actualización de Xbox Live, gratuita para todos los poseedores de la consola. Esta actualización incorporará un nuevo diseño de la interfaz de usuario, control por voz con Kinect y el primer grupo de las nuevas aplicaciones de entretenimiento.

Esta actualización, que recibirán los usuarios de Xbox 360 de todo el mundo, cambiará casi por completo el aspecto de la interfaz, ya que ha sido diseñada desde cero para aprovechar al máximo el control por voz. Así, podrán navegar de forma sencilla e intuitiva por su entretenimiento favorito utilizando tanto el mando de Xbox 360 como la voz o los gestos con Kinect.

Pero no solo eso, ya que se integrarán novedades como el guardado de partidas y perfiles en la nube para usuarios gold, una mejor y mayor integración con Facebook, así como la incorporación del buscador Bing y la incursión de Xbox TV.



Vodafone y Vita irán de la mano en la versión 3G

Sony Computer Entertainment Europe y Vodafone han anunciado hoy un acuerdo que situará a Vodafone como suministrador preferente de conexión 3G para PlayStation Vita inicialmente en Reino Unido, Irlanda, Italia, Alemania, España, Portugal, Australia, Nueva Zelanda y Países Bajos, y con los socios de Vodafone en Francia (SFR).

El modelo 3G/Wi-Fi de PS Vita que se venderá en los países seleccionados a través de los canales de distribución de SCEE incluirá una tarjeta SIM de Vodafone. Los usuarios también podrán comprar el modelo 3G/Wi-Fi de PS Vita directamente en los canales de Vodafone, tanto online como en tiendas. Además, los clientes que se conecten con Vodafone recibirán un vale de descarga gratuito de PlayStation Network por el juego de carreras antigravitatorias WipEout 2048, disponible como descarga en PlayStation Store.

A falta de ver las condiciones de contratación, Vita puede trabajar con cualquier otro operador de datos solamente intercambiando la tarjeta SIM. Esta medida obligaría a comercializar Vita libre de origen.

Sony desvela el UMD Passport para transferir juegos a Vita

La compañía japonesa ha anunciado una aplicación que permitirá transferir los juegos en formato UMD a PlayStation Vita.

La aplicación estará disponible en la PSN a partir del 6 de diciembre, unos días antes del lanzamiento de PS Vita en Japón. Los usuarios que la descarguen podrán registrar sus juegos en formato UMD, pagando entre 500 yens y 1.500 yens (4,7€ – 14€), y podrán descargarlos en su PS Vita. Por el momento la lista de juegos compatibles asciende a 200 títulos, aunque compañías como Capcom, Square Enix y SEGA no han anunciado los títulos que incluirán en el programa.

PS Vita llegará a Japón el próximo 17 de diciembre y a Europa y Norteamérica en febrero de 2012.

Beyond Good and Evil 2 se encuentra pausado

Nuestras esperanzas de poder ver por fin la continuación de las aventuras de Jade y Zerdy van a tener qu esperar aún. A pesar de que uno de los condicionantes para continuar con su desarrollo era un buen volumen de ventas de Rayman Origins, y que éste se ha cumplido, de momento no hay muchas intenciones de seguir reanudando su desarrollo.

En una declaración reciente de parte de Michael Ancel en la Montpellier in Game de este año, se confirmó que el título sigue en la nevera esperando tiempos mejores. Sin embargo se habló abiertamente del título y se mostraron varios trabajos de diseño, algo que choca contra el particular hermetismo que ha llevado Ubisoft todo lo concerniente al juego desde hace ya mucho.

Square-Enix abrirá su propia tienda en Android

El mercado de los smartphones y tablets es un pastel muy goloso que muchas compañías no quieren dejar pasar. La última en sumarse al carro es Square-Enix, que ha anunciado el lanzamiento de varios de sus títulos para este sistema operativo. De esta manera llegarán un remake del primer Final Fantasy, Dragon Quest Monster y Chaos Ring.

Eso sí, su intención es mantenerse alejado del Market, ya que para poder adquirirlos será necesario hacerlo a través de Square Enix Market, la tienda digital que la compañía nipona habilitará para tal efecto.

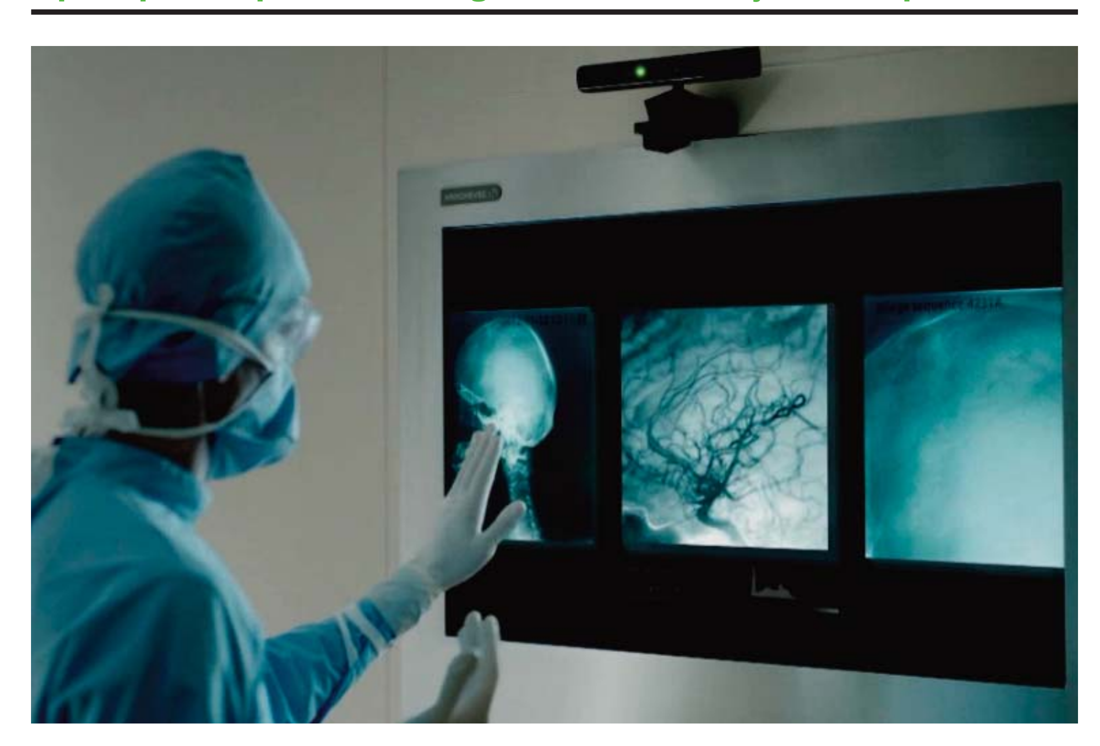
Lo que aún está por ver es si serán permeables ya no solo con la realidad de Android, sino con los precios que se manejan. Un juego a 7€ en esta plataforma no es muy viable.



GTM Geek News:

Kinect, ahora también en Windows

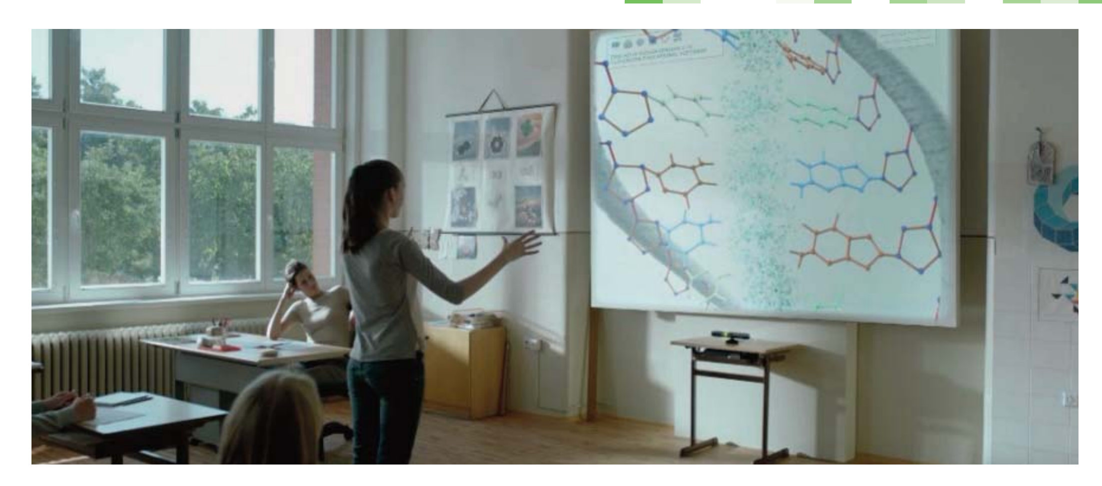
A principios del próximo año llegará una versión mejorada del periférico



Bien es sabido por todos que la tecnología que hay detrás de Kinect es increíble. El periférico dota a nuestra Xbox 360 de un sinfín de posibilidades, que van desde el reconocimiento facial y de voz hasta el modelado 3D de una escena. Pero también lo persigue una fatídica sombra de críticas hacia su uso, limitado a juegos casuales y funcionalidades anecdóticas.

Su potencial está claramente desaprovechado. Antes incluso del lanzamiento del kit oficial de desarrollo vimos demostraciones desarrolladas por la scene dignas de quitarse el sombrero. Una vez liberado el kit, muchas son las empresas que se aventuraron a sacar provecho de la herramienta, aunque su licencia impedía su comercialización.

A principios del próximo año el gigante de Redmond lanzará una versión del periférico para PC, y con ello, estamos seguros que recuperaremos la ilusión en Kinect. No se trata exactamente del mismo periférico disponible para Xbox 360, sino una versión con algunas mejoras. La primera y más interesante, el llamado Near Mode. Una de las mayores críticas a Kinect es la necesidad de disponer de un espacio considerable para disfrutarlo decentemente. Es lógico que no todos disponemos de más de 2 metros en nuestro salón. Gracias a una mejora en el firmware **se ha conseguido disminuir la distancia a unos míseros 50 centímetros**. Una distancia mucho más lógica para poder sacar rendimiento al





periférico en un despacho, junto al PC. Al tratarse de una mejora en el firmware, además, podemos confiar en que se aplique también a los modelos antiguos. Crucemos los dedos.

Por otro lado encontramos una mejora que puede parecer insignificante, pero que puede marcar la diferencia en cuanto a viabilidad de aplicaciones que requieran mucha precisión. Estamos hablando de acortar el cable de comunicaciones USB, y con ellos, una considerable reducción de ruido.

Ahora toca imaginar. Sus aplicaciones más directas a nivel doméstico son curiosas. Hablamos de control por voz y reconocimiento de usuario, algo existente pero no masificado. La idea de conectar un PC a nuestro televisor y usar Kinect para su manejo es realmente atractiva. Pero es fuera de casa donde realmente Kinect puede mostrarnos su potencial. Mediante un interesante vídeo, la compañía nos propone ejemplos de su posible uso profesional. Merecen mención el uso en hospitales, consiguiendo un entorno más higiénico en el quirófano al usar la maquinaria sin estar en contacto con ella, o el **uso de robots de forma remota en situaciones de alto riesgo**, como puede ser la desactivación de bombas.

Con este paso adelante, el futuro de Kinect es realmente prometedor. Y con su inminente lanzamiento para Windows estoy seguro que no tardaremos demasiado en ver sus frutos.

Mundo Smartphone:
ChuChu Rocket!

Cada mes, los juegos para smartphone que no te puedes perder

ChuChu Rocket! es un título con un carisma especial. Es recordado por muchos con cariño al tratarse de uno de los juegos más populares de la última máquina de Sega. El título fue lanzado inicialmente para Dreamcast hace ya más de 12 años, pero la versión actual es que se mantiene fresco como el primer día.

ChuChu Rocket! es un juego altamente recomendado, con mucho gancho

Nos encontramos ante un juego de puzles protagonizado por los ChuChu, unos simpáticos ratoncitos venidos del espacio. Nuestra misión consistirá en hacer llegar a los ChuChu hasta su nave espacial sorteando Gatos y abismos. En cada nivel dispondremos de unas fichas direccionales limitadas que deberemos colocar para guiar el camino a nuestros ratones. Una vez colocadas pulsaremos el botón de inicio y estos avanzarán recto. Si encuentran una pared, estos girarán en sentido de las agujas del reloj. Si encuentran una flecha, seguirán su dirección. Deberemos salvar todos y cada uno de los ChuChu para completar los más de 500 puzles repartidos en varios modos de juego.

Un juego altamente recomendado, con mucho gancho. La diferencia de precio entre Android y iOs se justifica por la ausencia de multijugador online en el primero.





Valoración de GTM



PVP:

2.39 / 0.79€

iphone android



R-Type

Posiblemente el shooter espacial más famoso. R-Type nos ofrece prácticamente lo mismo que antaño, sin novedades. A excepción de un control adaptado, aunque no acaba de cuajar. Podremos elegir por un lado que la nave siga nuestro dedo, pero al tratarse de un juego de scroll lateral es bastante molesto. Por su parte, con la cruceta en pantalla no conseguimos un control preciso, y el juego lo exige. Casi obligado Xperia Play o teléfono con teclado. Una adaptación del clásico arcade caracterizado por su extremada dificultad.



Valoración usuarios

Valoración de GTM

PVP:
3€
0.79€
(iphone)



Drag Racing

Drag Racing es un fenómeno en juegos para móviles. Acumula más de 10 millones de descargas. Su apuesta por la simpleza es su mejor baza a la hora de acercarse al gran público. En él vamos a encontrar más de 50 modelos de coches (reales) con los que tenemos que competir en frenéticos 1vs1 en carreras de 1/4 y 1/2 milla.

Su modo de juego está basado en el touch-shift. Con un simple golpe subiremos de marchas. Y en hacerlo en el momento oportuno, reside el salir victorioso. Soporta un excelente modo online.



Valoración usuarios

Valoración de GTM

PVP:
Gratis





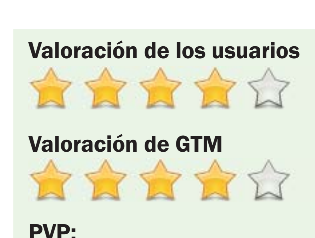
Descargas digitales

Mega Man 9

Hace poco más de 3 años, Capcom se sacó de la chistera una idea que pilló descolocado a casi todo el mundo. Su propósito era revivir a uno de sus iconos, Mega Man, pero de una manera un tanto peculiar. Lo iba a hacer al más puro estilo ochentero y con una estética 8 bits. Un juego con espíritu de NES que nacía para colarse en las plataformas de distribución digital.

Mega Man 9 es un producto para retronostálgicos. Para los que de alguna manera se iniciaron en el mundo del videojuego hace 25 años. No en vano recupera muchas de las características propias de la franquicia que aparecieron en los dos primeros capítulos de la misma, a la vez que prescinde de otras novedades, como la segada o la opción de cargar el arma. Novedades que aparecieron más tarde.

Pero a la vez que mira para atrás, no se desliga de las actuales condiciones de consumo. En esta entrega encontraremos logros, trofeos, podremos guardar la partida olvidando los ya míticos passwords; y sobre todo, como buen producto de Capcom, no está eximido de traer una buena cantidad de DLC. 3 para ser concretos. No aportan realmente nada reseñable, pero al menos se comercializan a precios bastante consensuados para todo aquel que se quede con ganas de más.

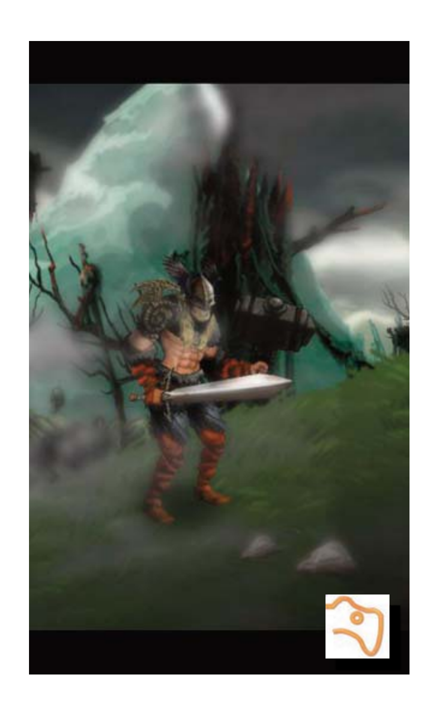


PVP:

9,99€

800 MSP

1000 WP



Raventhorne

Si tuviésemos que elegir un calificativo para este juego sería el de grata sorpresa. Pocos juegos del catálogo indie muestran un acabado tan pulido y tan sólido como el que podemos encontrar en Raventhorne. En él encarnamos a un héroe caido que regresa al mundo para vengar su propia muerte. Usando la fórmula clásica de los hack'n slash de scroll horizontal, nos desplazaremos a lo largo de una serie de niveles hilados de una forma un tanto vaga y difusa a través de su argumento.

La jugabilidad puede parecer un tanto tosca al principio, pero es parte de su encanto y de su propia apuesta por presentar la mecánica del juego, ya que es mucho más importante pegar bien y a tiempo, que mucho. No es un Castle Crashers, pero se deja jugar.

Valoración usuarios ★★★★☆

Valoración de GTM ★★★★☆

PVP: **240 MSP**

Avatar Farm!

Si eres un granjero frustrado, o un renegado de la vida cosmopolita, tal vez puedas plantearte vivir una vida cultivando tu propio huerto y lejos del mundanal ruido y polución de las grandes urbes. Al menos esa es la propuesta que te propone Avatar Farm!.

Inspirado descaradamente en Harvest Moon, y representados por nuestro avatar debemos representar todas las labores del campo. Bien cuidado técnicamente, una vez metidos en él uno tiene la sensación de que hay mil opciones que no vamos a llegar nunca a conocer porque nadie ha reparado en incluir un manual digital o un tutorial para poder movernos por él. Este hándicap lo convierte en un "*lo que Dios quiera*" en un juego enfocado claramente a jugadores menos habituales.

Valoración usuarios ★★★☆☆

Valoración de GTM ★★★☆☆

PVP: **240 MSP**





las leyendas de los videojuegos

episodio 4

Las Leyendas de los Videojuegos (IV)

***¿Michael Jackson compuso la banda sonora de Sonic 3?** Samples de sus canciones en los temas musicales del juego, visitas frecuentes a la sede de Sega of America y muchas otras pistas apuntan a que este longevo rumor es más que eso... ¿o no?*

Seguimos sin una sola prueba sólida de que Michael Jackson estuviera contratado por Sega para ninguna otra cosa posterior al juego basado en su peli, la conocida **Moonwalker**. Han pasado más de 15 años y, salvo contados testimonios a los que no se termina de dar toda la credibilidad necesaria, sólo nos hemos encontrado con hermetismo o total negación por parte de los distintos implicados en su día.

Después de la salida al mercado de "su" juego, el Rey del Pop siguió visitando regularmente la sede de **Sega of America**. Nunca ocultó su afición por los videojuegos en general y por Sonic en particular, y se hizo con una espectacular colección de máquinas recreativas de todo tipo. Según **Roger Hector**, director del **Sega Technical Institute** por aquel entonces, Jackson llegó a ofrecerse personalmente para componer la banda sonora del próximo juego del erizo. Tanto Hector como **Howard Drossin**, uno de los compositores habituales de la casa, confirman su participación con distintos matices: mientras que Drossin únicamente sostiene que el artista estuvo involucrado en la música pero tuvo que abandonar el proyecto "en el último momento", Hector detalla no sólo que compuso la banda sonora completa y que "sonaba espectacular, sonaba a Michael Jackson de forma inequívoca, y encajaba a la perfección con el juego", sino que "cuando surgió aquel problema, tuve que enviar la única copia de la grabación a Sega en Japón y éstos pusieron a trabajar a su departamento legal"...

Evidentemente, el problema al que Hector hace referencia es la desafortunada acusación de pedofilia de la que fue objeto Michael Jackson, y que saltó a los medios a escasos meses del lanzamiento de Sonic 3 (para quien no se haya enterado, el niño del que supuestamente abusó Jackson confirmó tras su muerte que todo fue una mentira inventada por su padre para sacarle los cuartos al cantante).

Que el escándalo apareciera tan cerca de la fecha de salida del juego en Mega Drive parece explicar el hecho de que, en la posterior versión para PC, varios temas musicales sí fueran cambiados. Sega podría haber optado por conservar las melodías de Jack-





son ante la falta de tiempo para producir otras nuevas que encajasen igual de bien con los escenarios, pero sí habría dispuesto de ese margen para hacerlo en la versión para PC. Todo ello parece confirmarse cuando observamos que las pistas sustituidas fueron las correspondientes a Ice Cap, Carnival Night, Launch Base, el tema de Knuckles y el de los títulos de crédito, sin duda los más "jacksonianos" de todo el repertorio.

Para añadir más leña al fuego, entre esos mismos créditos figuran músicos y técnicos de sonido que colaboraron con Jackson durante años. **Geoff Grace**, **Brad Buxer** y **Bobby Brooks** habían trabajado con él en el estudio y/o en directo. El caso más llamativo es el del productor apodado "**Cirocco**", mencionado varias veces en los créditos y que incluso llegó a citar la banda sonora de Sonic 3 en su web, en su lista de colaboraciones con Michael Jackson. Cirocco confirmó que trabajaron juntos en el juego y que aún estaba en posesión de TODAS las grabaciones originales, pero que le habían prohibido hacerlas públicas.

Sin embargo, tanto Hector como Drossin parecieron retractarse de sus anteriores declaraciones en 2008, coincidiendo en que las composiciones del niño prodigio no acabaron incluyéndose en el producto final y que las de Drossin vinieron a sustituirlas con un margen de tiempo mínimo. Después de varias entrevistas en las que hablaba abiertamente del tema, Hector reveló que le habían "recordado" la existencia de un compromiso de confidencialidad, que sólo poidía asegurar que Jackson había visitado la sede del STI alguna vez y que cualquier otra información al respecto debía ser tratada como rumor sin confirmar. Drossin, por su parte, se atribuyó "parte de la música", negando que los temas de Michael Jackson hubieran llegado a usarse alguna vez e insinuando que, si la banda sonora sonaba al estilo del artista, se debía a una Influencia "totalmente inconsciente y casual". No obstante, cabe señalar que Drossin aparecería como compositor en los créditos de Sonic & Knuckles pero sólo con un agradecimiento en los de Sonic 3, así que su propia participación nunca ha terminado de quedar clara.

Incluso Yuji Naka se negó recientemente a hacer declaraciones concluyentes sobre la música de Sonic 3

Pero lo más raro del tema posiblemente es la negativa del propio **Yuji Naka** a hacer declaraciones al respecto. En una entrevista hace un par de años comentaba, entre risas, que el posible papel de Michael Jackson en la banda sonora del juego seguiría siendo un misterio y que, tal vez, llegaría el día en que podría revelarnos la verdad.

Lo que sí es un hecho es la participación de, al menos, una parte del equipo habitual de Michael Jackson. Tanto si las composiciones fueron suyas como de Drossin, o de alguno de los demás músicos que trabajaban con el STI, este equipo habría sido perfectamente capaz de emular el estilo del artista en el caso de



que realmente se descartaran sus temas antes del lanzamiento. Si no fue así y Sega decidió conservarlos por falta de tiempo para crear otros nuevos, ellos habrían sido la elección lógica para trabajar con los programadores adaptando las grabaciones originales a las especficaciones técnicas de la consola.

Más negación por parte de **Tom Kalinske**, cabeza de Sega of America en aquellos tiempos, así como del productor **Mike Latham** y el director de marketing **Al Nilsen**. Los tres sostienen que Jackson visitaba a menudo sus instalaciones, que hablaba con los diseñadores, que le encantaban todos los productos relacionados con Sonic y que la división de recreativas de la compañía estaba interesada en producir otro juego con él en la línea de Moonwalker, pero que nunca salió nada definitivo de aquellos contactos.

La gran pregunta que no podemos evitar hacernos, y que es tan obvia que duele, es por qué iba Sega a contratar al artista de mayor renombre internacional, en el apogeo de su carrera, y no darle publicidad al acontecimiento desde las primeras *previews* del juego. Sonic 3 iba a vender, pero añadiendo en los anuncios un titular del tipo “con música de Michael Jackson” la promoción se habría hecho sola.

Al final, y pese a los supuestos compromisos de confidencialidad, fue Brad Buxer el que quiso poner fin al debate sobre la autoría de la banda sonora a finales de 2009, en una entrevista para la revista francesa Black & White. El que fuera director musical de la gira **Dangerous** afirmó con rotundidad “Michael me llamó en su día para que le ayudara con un proyecto y eso hice. Nunca llegué a jugar así que no sé qué pistas conservaron los desarrolladores, pero sí que compusimos música para el juego. Y la razón por la que Michael no aparece en los créditos es que no estaba contento con el resultado final. Le frustraba que las consolas de la época no permitieran una reproducción de sonido óptima y no quería que se le asociara a un producto que, para él, devaluaba su trabajo”. Buxer fue aún más lejos y confirmó lo que muchos fans llevaban años defendiendo: que la similitud entre el tema de los títulos de crédito y el éxito de Michael Jackson, **Stranger in Moscow**, no era fruto ni de un plagio ni de la casualidad, y que la base creada para esos créditos fue reutilizada en dicho *single*.

En definitiva, seguimos sin una confirmación oficial por parte de Sega o de los actuales representantes o herederos de Jackson acerca de su participación en la célebre banda sonora de este clásico de las plataformas. Tampoco contamos con pruebas. Los testimonios de los implicados no sólo son vagos sino contradictorios y poco creíbles, salvo el de Buxer, que parece haberle echado más valor para reivindicar la autoría del Rey del Pop en un trabajo del que él mismo no se sentía orgulloso. Sus fans, sin duda se lo agradecemos.

CARLOS OLIVEROS



monográficos by GTM

KOJIMA

episodio 4

Un genio que marca tendencia

Uno de los iconos de la industria a día de hoy. Cuenta con una ingente cantidad de fans a lo largo y ancho del mundo. Metódico y obsesivo, no siempre se ha adaptado al prototipo de creativo japonés

Para encontrar sus primeros pinitos dentro de la industria, nos tenemos que remontar 25 años. Entonces, un casi imberbe chavalito de Kobe soñaba con consagrarse como director de éxito dentro del cine. Las puertas a las que llamó nunca se abrieron. En 1986 decidió que a falta de pan, buenas son tortas, y fichó por una incipiente Konami.

Ya en sus primeros años era motivo de burla por parte de sus compañeros por los continuos retrasos que acumulaban sus creaciones. Tanto es así, que la frase literal "a ver si lo terminas antes de que te mueras" retumbaba en sus oídos.

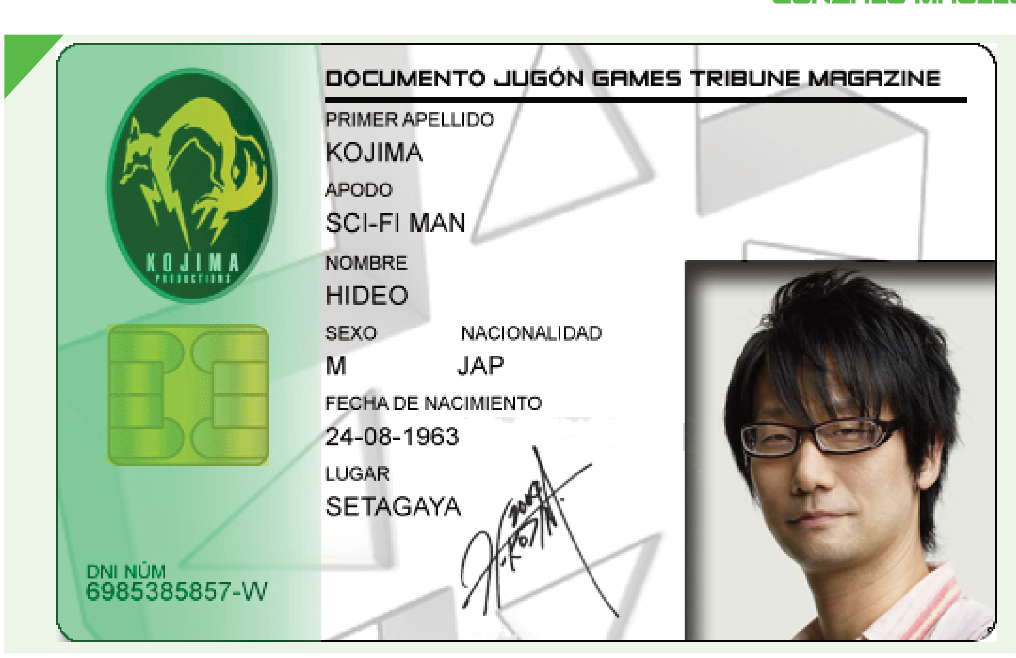
El primer videojuego del que tomó parte era Penguin Adventure. Y su primera aportación ya al frente de un proyecto fue Lost Warld. Este no logró pasar los estándares de calidad de la compañía y se procedió a su cancelación, a pesar de que el juego se encontraba ya en las últimas fases de su desarrollo.

Lejos de venirse abajo, Kojima se sacó de la chistera un título que encandiló a medio mundo. En el manejaríamos a un novatísimo Solid Snake, protagonista de Metal Gear. El juego vió la luz en 1987 para MSX, y posteriormente fue relanzado para el territorio americano en NES, donde recibiría una acogida que sobrepasó cualquier expectativa.

Aunque su nombre siempre ha estado ligado a esta franquicia, no es su único trabajo. En su ya dilatado curriculum podemos encontrar juegos como Zone of Enders 1 y 2, Snatcher o Policenauts, así como colaboraciones puntuales tan sorprendentes como la que llevó a aparecer en los créditos de Sonic Triple Trouble, o ser el principal consultor de un juego patrio, como Castlevania Lords of the Shadow.

De caracter generalmente afable, no siempre se ha mostrado así. Realmente notorio fue su cruzada contra varios medios los meses que precedieron al lanzamiento de MGS4.

GONZALO MAULEÓN



Cuando tocamos el cielo

Metal Gear Solid

Valoraciónes



94 95

1998. Europa se prepara para el desembarco de un juego que lleva meses dando mucho que hablar en Japón. Muchos lo sitúan como el mejor juego de todos los tiempos. Otros, como una obra imperecedera. Una expectación desmesurada para un título que pretendía difuminar la hasta por aquél entonces clara línea que separaba el juego del cine. El tsunami Metal Gear Solid.

A pesar de que durante años se llevaba salpicando el calendario con lanzamientos de corte más adulto, este fue el mayor éxito hasta entonces y el que demostró que el público de más edad era lo que demandaba.

Su aceptación en el mercado español supuso records de ventas. Y gran parte de la culpa de todo aquello la tuvo la gran caracterización que le otorgó Alfonso Vallés a Solid Snake. Un doblaje de lujo que incluso logró el reconocimiento del mismísimo Kojima, el cual aseguró que era "*inigualable*".

Una de japoneses

Zone of Enders

Una vez convertido en un creativo de reconocimiento mundial, y antes de emprender el desarrollo de la segunda parte de su obra magna, Kojima decidió asumir la dirección de un proyecto mucho más japonés y bastante menos pretensioso.

Este relativo paso atrás le granjeó muchos palos fuera de su país natal. El público, aunque ya daba claras muestras de irse orientalizando, aún no estaba preparado para concebir como su "maestro" decidía obsequiarles con un juego tan corto, en el que imperaban los efectos visuales, la ciencia ficción oriental y los extravagantes mechas. Tampoco ayudó el que fuera uno de los títulos que salieron en los pírricos primeros meses de andadura de PS2.

Dos años más tarde nos llegó su secuela. No fue tan maltratada como el primer título, pero su acogida no fue tampoco como para echar cohetes a pesar de que esta vez sí que encontrábamos un producto mucho más pulido y mejor rematado.



Valoraciónes



79 85

Lo próximo que veremos de él

Metal Gear Rising

A pesar de que justo al cierre de esta edición se confirmaba el desarrollo del quinto capítulo numerado de la saga, lo que debería llegarnos en los próximos meses es Metal Gear Rising. Y digo debería porque no han sido precisamente pocas las especulaciones, retrasos y ostracismo al que se ha visto sometido desde que fuera anunciado en el E3 del 2009. Durante mucho, mucho tiempo apenas hemos sabido absolutamente nada de él. Ese incómodo silencio ha repercutido en que incluso la sombra de la cancelación sobrevolara sobre Rising.

Este extraño spin-off multiplataforma nos pondrá a los mandos de Raiden, el controvertido (y para muchos, ambiguo) personaje protagonista de la segunda entrega y que tuvo también su papelito en el cuarto título. Y decimos extraño porque con Rising, el equipo de Kojima se ha propuesto romper el tradional espionaje y sigilo táctico de la serie numerada para ofrecernos un juego mucho más enfocado a la acción y al combate. Cronológicamente se sitúa acaballo entre el 2 y el 4, y en el viviremos la transformación de Raiden en el ninja cyborg que es hoy en día.

De momento sigue sin contar con fecha definitiva de salida. Y se rumorea que podemos verlo este 2012, pero no extrañaría que se fuera al año siguiente.

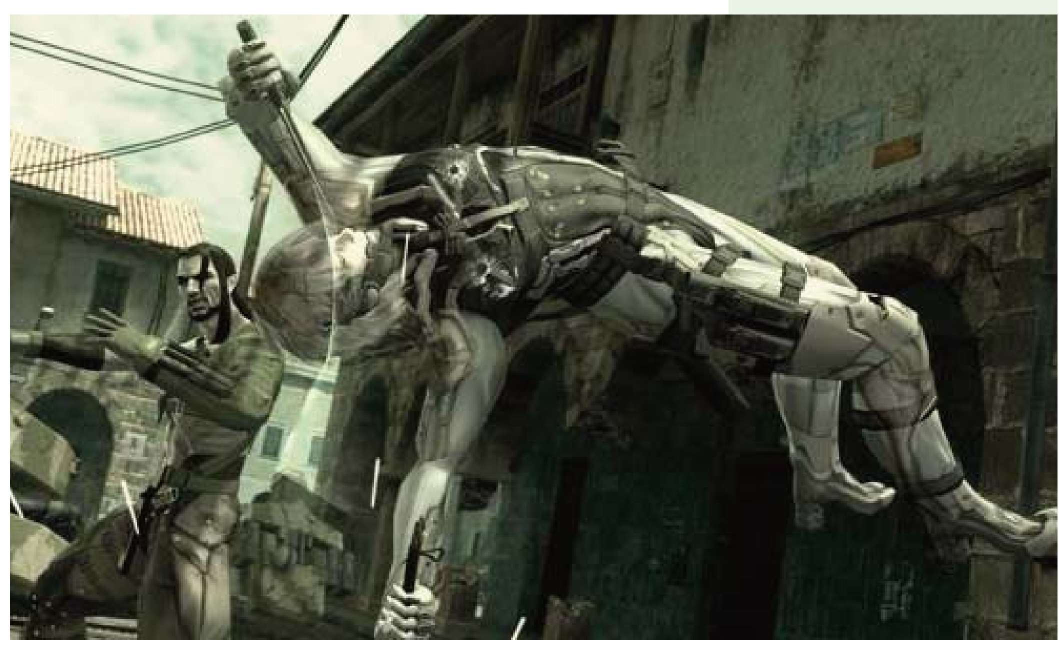
Fecha de salida

12/2012

Lo que se ha dicho de él

"Metal Gear Solid Rising es un spin-off, en el que controlamos al Raiden cibernético que conocimos en MGS4. Ambientado en el futuro y armados con una espada capaz de cortarlo todo. La espada será un elemento clave del juego, usándola para acabar con los enemigos y también para destruir el escenario"

Vandal.net





Desde Ikaruga hasta la actualidad: los años ¿agónicos? de Dreamcast (capítulo 4)

Esto sólo puede ir a peor... ¿o no?

Llegamos al cuarto capítulo de este repaso a los últimos años de la blanquita de Sega y a esos escasos juegos que la mantuvieron comercialmente viva, aunque fuera por poco. Con menos lanzamientos cada año, muchas visual novels y algún que otro shooter...

Border Down y **Snow** habían sido las dos solitarias alegrías de aquel desalentador inicio de otoño de 2003, con **Sweet Season** como único lanzamiento para Octubre y unas previsiones de lo más tristes para los dos meses restantes del año.

En Noviembre, siguiendo con la tendencia reciente, sólo otras dos aventuras románticas lanzadas el mismo día 27 apartaban a la Dreamcast del desahucio. Por un lado, **Renai Chu! Happy Perfect**, contaba con las escenas picantes de rigor como reclamo y lucía, cómo no, el esperable "18" en portada. Incluía todo el contenido extra del *fandisc* de la versión original de PC, mejoras gráficas y un nuevo tema musical y estaba disponible en edición normal y limitada, ésta última con la banda sonora y un calendario de regalo.

El segundo título del mes era realmente una actualización: **Ever 17 -the out of infinity- Premium Edition** mejoraba al original tanto en el apartado gráfico como en el jugable y presentaba nuevos detalles argumentales, además de obsequiar a los compradores con un disco adicional lleno de extras. Tanto el original como esta edición *premium* eran, al menos en teoría, aptos para todos los públicos.

En otro de estos movimientos comerciales inexplicables para cualquier comprador occidental, los tres únicos nuevos títulos lanzados en Diciembre lo hicieron el mismo día de Navidad, es decir, ridículamente tarde para toda promoción posible. Se trataba, para no variar, de aventuras románticas en la línea de las anteriores. **Moekan** gozó de cierto éxito, apareciendo también en PC y PS2 y adaptándose a una miniserie de OVAs para televisión con su consiguiente *merchandising* de todo tipo. Una auténtica



Moekan apareció en PC, Dreamcast y PS2 y dio lugar a una miniserie de animación



comedia romántica de enredo al estilo de la conocida Love Hina. **Chocolat: Maid Cafe Curio** nos ponía como objetivo hacernos amigos (o algo más) de las camareras de una acogedora cafetería, de éstas que hay en Japón en las que sus empleadas van vestidas de sirvientas de tiempos pasados. Por último, **Sentimental Graffiti: Yakusoku** era la última entrega (hasta entonces) de una larga y reputada serie de *visual novels* románticas para todos los públicos y más o menos autoconclusivas, pero siempre centradas en una protagonista femenina y siempre con algún mejor amigo o amor de primaria que reaparecía repentinamente en su vida. Otros capítulos de la saga Sentimental Graffiti habían visto la luz en Saturn, Playstation, PC y Dreamcast e incluso lo harían más tarde en Playstation Network.

Por fin, llegó 2004, y de nuevo Sega esperó a fin de mes para los poquitos lanzamientos de Enero. El día 22 se reeditaron **The King of Fighters 2001**, **Capcom vs. SNK 2** y **Roommate Asami: Okusama wa Joshikousei Director's Edition**. Una semana después llega **Tamakyuu**, la nueva aventura romántica de NEC Interchannel, con un "15" en la portada debido a su contenido "sugerente" aunque no explícito; **Izumo**, un cruce entre *visual novel* y RPG para mayores de 18 años, desarrollado por Studio E-go originalmente para PC; y una nueva reedición de **Wind: A Breath of Heart**.

La alegría para los fans de Dreamcast tras aquellos meses tristes llegó por fin en Febrero, aunque fuera en dosis pequeñas. El día 24 salía **Puyo Puyo Fever**: el último juego de Sega para su última consola pudo ser uno más memorable, pero los usuarios agradecieron igualmente el hecho de que finalmente saliera en Dreamcast (aunque también lo hiciera en PS2). Se trataba, así mismo, de una suerte de despedida del Sonic Team, y del único título del catálogo que podía moficar el menú de inicio de la consola con nuevos iconos y fondos. Pese a la aparente simpleza del género puzle, se trataba de un auténtico ejemplo dentro del género, con varios modos de juego, niveles de dificultad, misiones y una banda sonora y repetorio de voces realmente notables. Incluía traducción y doblaje al inglés pese a lanzarse sólo en Japón.

El 26 de Febrero aparecía una nueva aventura romántica de colegialas titulada **After...** en caja de dvd, en edición normal y limitada y, de nuevo, ésta incluía

la banda sonora en un cd extra. Pero la joya del mes fue, ese mismo día, el *shooter* vertical **Psyvariar 2**, desarrollado por una pequeña empresa coreana llamada Skonec para recreativas Naomi y convertido posteriormente a Dreamcast, PS2 y XBOX. La mecánica de juego era similar a la de Ikaruga. Los fans del original y de sus características diferenciadoras quedaron algo decepcionados al ver que la opción de jugar a dobles había desaparecido y que manejaban a un robot cuya apariencia se mantenía a lo largo del juego, en vez de una nave que iba evolucionando, como en el Psyvariar original. No obstante, se trataba de un *shooter* sobresaliente a nivel gráfico, con cientos de balas de colores que esquivar a toda velocidad, enemigos impecablemente animados y, sobre todo, unos jefes de fase espectaculares. Lo más interesante a nivel jugable era que el propio juego decidía el grado de dificultad que debía tener una fase en función de nuestra destreza demostrada en la fase anterior.

En marzo nos encontrábamos, una vez más, con tres solitarios títulos haciendo aparición en tiendas, aunque dos de ellos eran más reediciones: como *visual novel* inexcusable teníamos **Dousoukai 2: Again & Refrain** y, el mismo día 11, el juego de estrategia de Studio E-Go, **Castle Fantasia**. El 25 de Marzo se lanzó **Tenohira o, Taiyou ni**, y con ese nombre y esa carátula no es difícil adivinar a qué género pertenecía... Efectivamente, era otra aventura romántica ñoña como ella sola. Curioso lo que los japos llaman aventura, ¿verdad?

Pero ese mismo día llegaba uno de los juegos más esperados por los fans, nueva entrega de una saga de gran éxito en Japón (no en vano contó con juegos en recreativas, PC, XBOX, PS2 y Game Cube, e incluso la tercera parte salió en Wii). **Shikigami no Shiro II** era un *maniac shooter* de libro, con diferentes personajes para elegir, cada uno de ellos con su tipo de disparo, su historia y sus frases, todos ellos con unas voces llenas de personalidad (aunque no las entendamos, se nota). Destacaba por su cuidado diseño, por la presencia de un argumento definido y por su variedad de modos de juego, desbloqueables a medida que dedicábamos horas a cada personaje, con escenarios y efectos gráficos realmente llamativos que completan uno de los esenciales de esta última hornada de Dreamcast.

CARLOS OLIVEROS







15 minutos con

david castaño

Namco es una de las empresas con más recorrido en la industria del videojuego. A sus fundadores les debemos obras que son historia viva e iconos de la misma, como Pacman. Fundada en 1955, y fusionada cuatro décadas después con la empresa juguetera Bandai, desde 2005 conforma un consorcio puntero dentro del sector del entretenmiento en un país tan competitivo como Japón. Con David Castaño, Jefe de Producto de la compañía para España, repasamos algunos de los lanzamientos que van a llegar en los próximos meses.

Soul Calibur V, Ridge Racer Unbounded, Saint Seiya Sanctuary Battle y las principales novedades que nos esperan para el inminente 2012. Si te abures es porque quieres

GTM - Para muchos usuarios la jugabilidad de Soul Calibur IV ha quedado obsoleta con los últimos lanzamientos en el género. Y en cambio aún cuenta con una buena cantidad de fieles seguidores ¿Cómo va a convencer SCV a los primeros sin perder a los segundos?

La jugabilidad se ha mejorado y actualizado en varios aspectos, pero se podría resumir en que, para los jugadores menos experimentados, el control ha mejorado notablemente, siendo más sencillo esquivar ataques, moverse por el escenario y realizar algunos movimientos básicos.

Pero por otro lado, y para los jugadores más avanzados, se han actualizado los ataques no bloqueables (habiendo ahora varios tipos), los "parrys" (el movimiento utilizado para desviar los ataques enemigos y dejar vulnerable al adversario por un momento). Hay varias maneras de romper la defensa del adversario, se puede utilizar parte de la energía acumulada para determinados movimientos (similar a los ataques EX del Street Fighter) y no solo para utilizar los movimientos finales.

Vamos, que se ha mejorado notablemente el aspecto jugable, teniendo en mente tanto a jugadores noveles como a los más técnicos.

GTM - Los cameos son muy importantes en Soul Calibur, aparte del ya anunciado de Ezio Auditore ¿podemos esperar alguna otra sorpresa?

De momento no.

GTM - ¿Se sumará Namco a la "moda" de vender nuevos personajes como DLC o lanzar una edición ampliada transcurrido un tiempo?

No hay previsión de sacar más personajes descargables, más allá del previsto para la campaña de reserva. Pero esto no quiere decir que en un futuro no se decida ampliar el plantel de luchadores.

GTM - Recientemente habeis anunciado que vuelve el editor de personajes a la saga, ¿qué novedades incluye y hasta donde permite editar y crear?

Aunque el editor parece idéntico a simple vista, se han mejorado un buen número de aspectos. Por ejemplo, ha aumentado considerablemente la variedad de objetos dentro de cada categoría. Se ha aumentado el número de opciones de personalización por cada personaje. Determinados accesorios se pueden mover y rotar libremente por el cuerpo del personaje, para colocarlos con mayor libertad. La selección de color y patrones para cada objeto también ha mejorado.

En definitiva, se pueden personalizar los personajes con mucha más precisión que antes.

GTM - ¿En qué punto de la compleja historia de Saint Seiya se situa Sanctuary Battle? ¿Sigue un hilo argumental ya existente o se ha creado uno nuevo para el





juego?

Básicamente se ha seguido el hilo de los Santos de Oro, dentro de la Saga del Santuario. El jugador deberá recorrer las doce casas, peleando con cada uno de los guardianes, portadores de la armadura de oro, con el fin de localizar al patriarca para que retire la flecha del pecho de Athenea.

GTM - Es una franquicia mítica para la gente de la década de los 80 y principios de los 90. ¿Cómo ha sido el feedback que habéis recibido hasta ahora por parte de los seguidores?

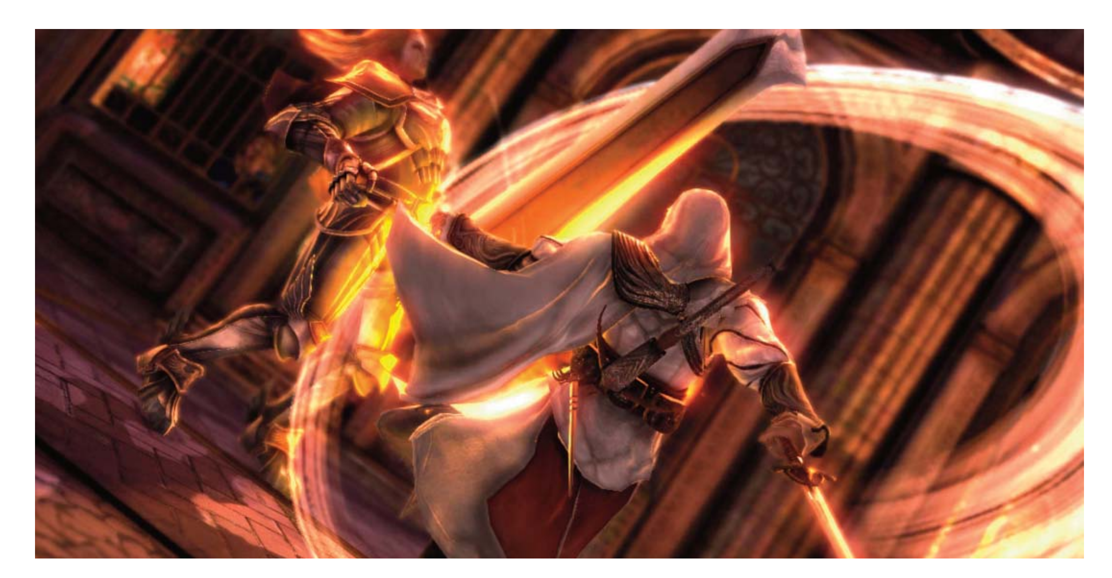
Muy bueno. Hay muchísimo interés por el título y por sus ediciones de coleccionista. Es la primera vez que un título de Caballeros del Zodíaco sale para PS3, y ha pasado bastante tiempo desde Saint Seiya: The Hades (2006), por lo que los fans están como locos por revisitar las aventuras de Seiya y compañía.

GTM - No dudamos que ningun seguidor de la serie se va a perder el juego pero ¿qué puede aportar Saint Seiya - Sanctuary Battle a los que no conozcan el manga?

Este tipo de juegos siempre es menos atractivo para aquellos que no conocen la licencia original, ya que uno de los mayores puntos es la afinidad que se crea con los personajes y la historia. De todas formas, los jugadores que se enfrenten a este juego sin conocer la serie original, se van a encontrar un juego de acción muy potente, con un montón de horas por delante, varios modos de juego (incluido uno para dos jugadores) un montón de personajes y un valor de rejugabilidad bastante alto.

GTM - Saint Seiya - Sanctuary Battle se ha presentado como el juego definitivo de la serie ¿qué ofrece o que tiene que no tuviesen los anteriores?

Tomando como referencia los dos últimos juegos de Saint Seiya (The Sanctuary y The Hades, para PS2), la principal diferencia es el modo de juego. Ya no se trata de un juego de lucha 1vs1, sino que se ha



"Se ha mejorado la jugabilidad en SCV. Creemos que va a gustar tanto a los habituales de la saga como a los noveles"

"Saint Seiya ya no es un 1vs1. Hemos intentado reflejar la serie original"

"Ridge Racer sigue siendo una apuesta arcade. Pero ahora los escenarios pasan a ser una parte muy importante de la jugabilidad"

"En 2012 habrá un nuevo Dragon Ball, un nuevo Tekken o un nuevo Naruto. Pero estad atentos a Ni Nu Koni, para PS3"

trabajado de manera que sea lo más fiel posible a la serie original, pasando a ser un juego de acción del tipo 1vs100, con libertad de movimientos, escenarios más abiertos, completamente destruibles, infinidad de enemigos en pantalla y más variedad de técnicas para los personajes (técnicas que se irán mejorando o añadiendo a medida que el personaje avance en la aventura).

Vaya, que antes de tener que enfrentarnos al caballero de oro de turno, tendremos que abrirnos paso entre multitud de enemigos hasta llegar al jefe de cada zona.

GTM - En el pasado TGS se confirmó que el título tendría juego cooperativo, ¿se conoce ya para cuantos jugadores y de qué modo se va a implementar?

En efecto, el título cuenta con un modo cooperativo para dos jugadores, sin pantalla partida y en offline. Lo que no puedo confirmar es si este modo para dos jugadores recorrerá el modo historia principal, si será parte del modo historia "what if…", o si solo estará disponible en el modo de misión libre. Tendremos que esperar un poquito más para conocer este detalle.

GTM - Ridge Racer Unbounded supone un giro muy brusco en la trayectoria de la franquicia, ¿cuáles han sido las causas de este giro? ¿a qué perfil de jugador buscáis llegar?

Ridge Racer, tradicionalmente ha sido un juego arcade puro y duro. A cada nuevo título de la saga solo se le añadían algunos circuitos y coches nuevos, y alguna nueva característica (como el caso del "nitro", introducido en Ridge Racer 6). Pero la esencia del juego se ha mantenido intacta casi desde el primer RR.

Con este reinicio de la franquicia, se pretende darle un aire nuevo a la saga, y llegar no solo a esos jugadores que buscan carreras frenéticas y derrapes infinitos, sino que necesitan que el juego tenga algo más de profun-

didad.

Ojo, Ridge Racer Unbounded seguirá siendo un título completamente arcade, pero con el añadido de que los escenarios ahora son una parte muy importante de la jugabilidad.

Ya no solo consistirá en llegar el primero. Además, tendrás que buscar la mejor ruta, descubrir el mejor atajo, y acabar con tus rivales antes de que ellos acaben contigo.

GTM - Desde fuera Unbounded parece más un Burnout o un Need for Speed que un Ridge Racer, ¿que se mantiene de la saga y que novedades aporta respecto a estas otras sagas de conducción?

Básicamente el componente Ridge Racer original sigue inalterado. Esa jugabilidad que se ha convertido en el sello personal de la franquicia, sigue ahí tal cual.

Esto mismo es precisamente lo que le hace diferente respecto a otros títulos de corte similar.

El editor de circuitos es uno de los aportes más interesantes que Unbounded hace respecto a otros juegos similares.

GTM - El editor de ciudades y la posibilidad de compartirlas está dando mucho que hablar pero ¿cuál es la potencia real del mismo? ¿Hasta dónde podrá llegar un jugador que



quiera hacer uso de esta posibilidad?

Como decía antes, este es uno de los puntos más fuertes de RR:U. El editor de circuitos funciona de forma modular. Básicamente, dentro de la misma ciudad, se puede sustituir cada bloque (o manzana) como nos venga en gana. Se pueden añadir alturas, dividir la carretera, configurar atajos... Esto, sumado a la ingente cantidad de bloques disponibles, y a la extensión que cubre el editor, multiplica por mil las posibilidades de edición. ¡Será complicado que haya dos circuitos iguales!

Además, el editor se puede ampliar con nuevo contenido. Y aunque de momento no está previsto añadir nuevos bloques, es una posibilidad que no se descarta si los jugadores así lo demandan.

GTM - Los escenarios son destruibles pero ¿cuánto? y sobre todo ¿cómo afecta esto al desarrollo del juego?

Hay diferentes niveles de destrucción. Para comprenderlo un poco mejor, tendría que explicar un poco por encima la mecánica del juego. Ahí va:

Al igual que en los últimos Ridge Racer se cargan los "nitros" (o turbos) a base de derrapes, en Unbounded recargaremos una barra de energía. Con esta barra de energía se nos permite desde embestir oponentes para sacarlos de la carretera, hasta atravesar paredes de edificios (o edificios completos) para atajar. Este sería uno de los tipos de destrucción, y el más notable.

Por otro lado, hay otros elementos menores, como los pilares de un paso subterráneo, árboles u otro tipo de mobiliario urbano que es lo que se conoce como daños colaterales y sirve para ganar puntos y entorpecer al resto de corredores. Embestir estos elementos no supone una penalización a nuestra velocidad.

Algunos de estos elementos



se reinician por cada vuelta, por lo que se podrán volver a "utilizar", sin embargo, ciertos atajos o acciones quedarán inservibles tras haberlos usado una vez (parte de un edificio que se derrumba, un paso que se bloquea con escombros, etc...).

2012 ¿Qué nos espera?

GTM - ¿Que otras novedades podemos esperar de Namco de cara a 2012?

Tenemos un buen catálogo para el 2012, pero de la mayoría no os puedo hablar todavía. Habrá nuevo Dragon Ball, nuevo Naruto, nuevo Tekken... Pero sin duda, mi apuesta personal va para Ni No Kuni en PS3. Es un título de una excelente calidad, avalado por la experiencia de Level 5 en el género de los RPG y el inigualable toque del estudio Ghibli. Un tándem que, en mi opinión, ha dado como resultado uno de los mejores juegos del catálogo de PS3.

GTM - ¿Cómo va Namco a "apoyar" el lanzamiento de PS Vita y WiiU?

Con PS Vita salimos con cuatro juegos para el lanzamiento: Ridge Racer, Touch My Katamari, Shinobido 2 y F1 2011. Aún así, a lo largo de los primeros meses iremos anunciando otro buen número de títulos que seguro harán las delicias de los primeros compradores de PS Vita.

Sobre Wii U, aunque estamos trabajando en varios proyectos, aún no puedo revelar nada. Lo siento (sonrisa delatadora)

GTM - Namco fue una de las compañías que más se involucraron en el inicio de 3DS hasta el punto de catalogarlo como "uno de los lanzamientos más importantes de la historia". ¿Cómo veis el estado actual de la portátil de Nintendo y cuales son vuestros planes de cara al futuro?

Aunque 3DS empezó por debajo de lo previsto, creemos que Nintendo está haciendo un buen trabajo revitalizando la plataforma, y nosotros seguiremos apoyándola con nuevos lanzamientos.

"3DS ha empezado por debajo de lo previsto. Pero creemos que Nintendo va a revitalizar la plataforma. Y vamos a estar ahí sacando nuevos títulos para ella"

En breve estarán disponibles Tales of the Abyss y Cave Story 3D. Para principios del año que viene tendremos Tekken y One Piece, y para el resto del año tenemos preparados un buen número de lanzamientos, por lo que os invito a que estéis atentos a nuestras novedades.


201
GTM Award



Y el año se acaba

Y vienen las tradiciones. Las cenas reuniones. Los tópicos. Y como no, algo que últimamente se ha vuelto inherente a cualquier publicación que se precie: Su obsesión por buscar y nombrar los mejores del año. Aquí no íbamos a ser menos. lo hemos hecho los últimos dos, así que no iban a faltar un tercero. Eso sí, aquí lo vas a hacer tú. Alargando un poco más el periodo democrático, te pedimos que sigas ejerciendo tu derecho. Ya no como ciudadano, sino como jugador. **Los GTM Awards es un galardón que siempre ha dado la voz a quienes más saben de esto**. Y que a fin de cuentas son los que se dejan los cuartos por poder jugar a estas maravillas. ¿Cómo? Muy fácil. Pásate por nuestra web y entenderás perfectamente el sistema. ¡Y ojo!, que encima participar tiene premio. Nada menos que **dos copias de RAGE y dos de Skyrim que vamos a sortear entro todos aquellos que decidáis participa**r.

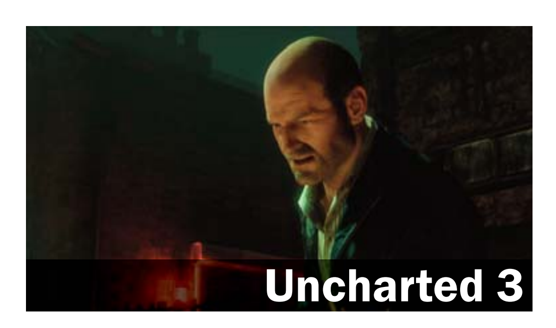
Y es que no es facil. No señor. Mucha tralla en este 2011 que no hacen más que obligarme a rectificar lo que dije hace apenas unos meses de que no había juegos realmente reseñables ni que invitaran a jugar. Puestos a dejarme en evidencia, bien que lo han conseguido. Porque nada menos que más de **24 títulos de los 32 nominados han salido en el segundo semestre**. Y para colmo, muchos de una calidad que han rayado a una grandísima altura. Hemos tenido verdaderos dolores de cabeza para lograr sacar adelante las distintas listas de nominados. Hacía varios años, tal vez demasiados, en los que no me encontraba con un sprint final tan potente, variado y nutrido. Tanto es así, que apuestas que casi dábamos por seguras sobre el papel, como **Batman Arkham City, Modern Warfare 3** o **Assassin's Creed Revelations** no han logrado pasar el exigente corte ni colarse entre sus respectivas categorías. Y en esta particular carrera hacia el éxito, dos juegos de otrora una consola defenestrada como Wii han logrado colarse entre los finalistas del galardón más prestigioso que concedemos. **Xenoblade y Skyward Sword**, dos apuestas seguras. Y sin embargo no lo van a tener nada fácil. Enfrente, monstruos como **Skyrim, Portal2, Deus Ex o Uncharted 3**.

GONZALO MAULEÓN



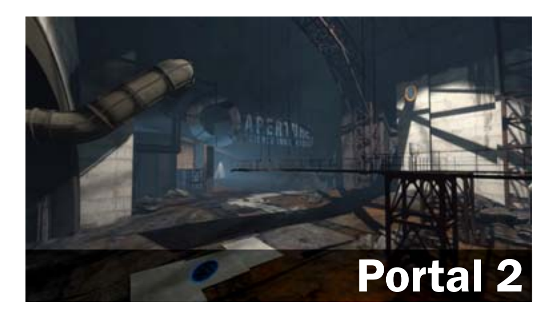
TES V: Skyrim

La quinta entrega de The Elder Scrolls ya está entre nosotros. Una aventura de tintes épicos que ha gozado del reconocimiento unánime de la redacción a la hora de proponerlo como firme candidato a Juego del Año. Puede consagrarse como **El Juego** por el que en el futuro acabemos recordando esta generación. Largo, profundo, magnífico e inmenso. Punto por punto siempre podemos encontrarle fallos. Pero en conjunto, uno tiene la sensación de encontrarse ante una de las mayores apuestas de los últimos años. Juega en otra liga. Allí donde solo lo pueden hacer los elegidos.



Uncharted 3

Tercer capítulo y punto y final a una de las trilogías más intensas de los últimos años. Por derecho propio, uno de los valores más seguros y firmes de PS3. Hace dos años su secuela logró alzarse con el título de mejor juego del año para nuestros lectores. Su candidatura para este año se presenta como un arma de doble filo. **Sigue potenciando los valores de los que ha hecho gala a lo largo de su trayectoria**, pero por el contrario, se muestra demasiado continuista con su antecesor. El dicho de más y mejor en esta ocasión se centra en ofrecer una mejor experiencia en el campo del multijugador.



Portal 2

Portal 2 fue uno de los lanzamientos más esperados de principio de año. Y el único de los candidatos a mejor juego que ha sabido aguantar el sprint final y no verse adelantado. El magnífico planteamiento propuesto en la primera parte que vimos hace ya algunos años, se ha visto magnificado y potenciado en esta secuela. La "entrañable" GladOS ha vuelto. Más enferma si cabe, para convertirse en un eje casi primordial sobre el que engarzar una aventura que esta vez sí cuenta con un argumento sólido y creible. **A su favor juega el presentar una aventura totalmente innovadora**.



TLOZ: Skyward Sword

Mucho hemos esperado. Tal vez demasiado. Pero como dice el dicho, la espera ha valido la pena. La crítica dice que estamos ante el único capaz de mirar a la cara a Ocarina of the Time. No podemos ir tan lejos, porque entraríamos a desmenuzar el juego de la nostalgia y el significado de aquello. Lo que sí estamos seguros es que es por derecho propio **uno de los títulos punteros de Wii y que sí es el mejor Zelda de los últimos años**. Cuenta con el favor de unos seguidores fieles, capaces de perdonarle la eterna tardanza que ha tenido a la hora de llegar a nuestras tiendas.



Deus Ex

Para gran parte de la redacción, Deus Ex es la gran sorpresa de este año. Hasta este número ostentaba el honor de ser el juego **con la nota más alta de nuestra publicación**, con nada menos que un 95. Sabíamos que iba a ser bueno. Lo que desde luego no nos esperábamos es que lo iba a ser tanto. Con un apartado técnico sorprendente, ha sentado las bases de cómo hay que programar un juego que sirva tanto para encandilar a los nuevos compradores como a aquellos que aún guardan un grato recuerdo de sus dos primeras entregas, que vieron la luz hace ya una década y 7 años respectivamente.



Xenoblade

Xenoblade representa en sí mismo la contradicción elevada al cuadrado. Con un catálogo tan sumamente austero como el de Wii y con un género tan desamparado en los últimos años como es el JRPG, ha logrado colarse como uno de los 6 candidatos a juego del año. El mejor exponente para demostrar que los creativos japoneses tienen aún mucho que decir en este campo. Eso sí, siempre y cuando haya ganas y tesón de sacar un producto que se aleje de los patrones de mediocridad que hemos visto en los últimos tiempos. **Merece por sí solo hacerse con una Wii para jugarlo**.



TLOZ: Ocarina of Time 3D

La reedición de un clásico. Para muchos, considerado como el mejor juego de la historia, volvía a renacer casi 15 años después para asumir el papelón de aguantar sobre sus hombros la pesada carga de justificar la existencia de un nuevo sistema, 3DS. No vamos a descubrir a estas alturas lo que ofrecía el original. De él se han escrito muchas hojas. Este relanzamiento se aleja del concepto de remake. Estamos casi ante el mismo **juego de antaño con un remozado apartado técnico**. Y eso sí, esta vez llega localizado a nuestro idioma. Como contra, **la sensación de *deja vu* es constante**.



Ghost Trick

De nuevo un juego que nos pilló casi por sorpresa. Y que sin embargo, nos encandiló desde el primer momento. Tanto es así que decidimos concederle la portada con la que estrenábamos este 2011. **Una aventura gráfica que entiende perfectamente el marco en el que se desenvuelve** y que goza de las bondades que ofrece la portátil de Nintendo. Y todo ello aderezado con un un guión que se mueve a la perfección entre el humor negro y la esquizofrenia. Realmente bueno, pero que escondia en su mecánica su mayor lastre: **Muchos puzzles son una sucesión de prueba-error.**



Inazuma Eleven

Cuando combinas dos temáticas de éxito como son el fútbol y el rol en un videojuego tienes mucho ganado, si a esta base le añades un mimo enfermizo por los detalles como el que caracteriza a Level 5, tan sólo puedes obtener un producto excelente, y eso es lo que nos encontramos en Inazuma Eleven. Un juego que se ha convertido por derecho propio en uno de los emblemas de la portátil de Nintendo, proponiéndonos **una forma revolucionaria y fresca de entender el fútbol**. Altamente recomendado incluso para los profanos del deporte rey, **solo lastrado por su carácter infantil.**



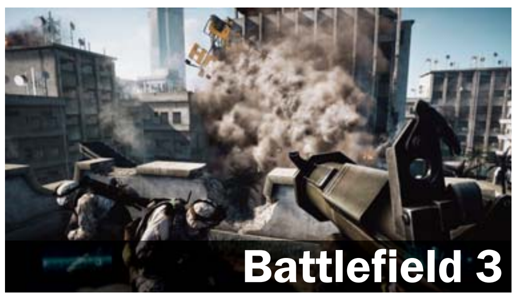
Super Mario 3D Land

El esperado estreno de Mario en la nueva consola de Nintendo se ha hecho de rogar. Tal vez demasiado incluso. Pero aunque tarde, ha logrado colarse como uno de los claros aspirantes a llevarse el título de mejor juego para portátil de este año. Siguiendo la trayectoria iniciada con Mario Galaxy, Super Mario 3D Land recoge el testigo de forma correcta para volvernos a mostrar que sigue siendo **uno de los referentes en lo que a plataformas se refiere** sea cual sea la máquina sobre la que se mueva. Rápido, largo, sencillo y accesible. En su contra juega que **es demasiado sencillo**.



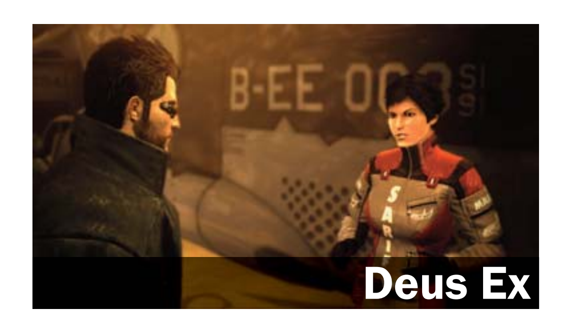
Gears of War 3

La batalla por la supremacia y supervivencia de la raza humana llega a su fin. Con Gears of War 3 se cierra la trilogía exclusiva estrella de la máquina de Microsoft. El alejamiento del magnífico equilibrio entre fases y desarrollo de su antecesor por apostar descaradamente por la acción pura y dura le ha lastrado a la hora de colarse como uno de los candidatos a Juego del Año. **Mucho más *palomitero,* los esfuerzos han ido centrados esta vez en eliminar los errores y el mal trago que vivimos en el pasado con su multijugador**. Es uno de los títulos más jugados en el online de X360.



Battlefield 3

Mucho más espectacular en los videos que lo que al final ha acabado cayendo en nuestras manos. Sobre todo en su versión para consolas. Eso no quita ni mucho menos que e**stamos ante la mejor apuesta multijugador en lo que a deathmatch se refiere**. No solo ha logrado disminuir la diferencia con su gran rival, Call of Duty, sino que el estancamiento de éste le ha permitido posicionarse como el más completo de cara a este final de año. Sin embargo le penaliza claramente su **corta campaña para un solo jugador. Muy espectacular, pero poco empática.**



Deus Ex

Para nuestros redactores, el claro favorito a llevarse el galardón a mejor juego de acción de este año. Y sin embargo, muchos ni siquiera lo habrán jugado así si han optado por pasarlo en sigilo. Esta es parte de la grandeza que presenta la tercera entrega de Deus Ex. **La gran diversidad a la hora de poder acometer este título y la sorprendente naturalidad con la que se integran los diversos factores que son vitales para avanzar por él.** Además ha llegado a nuestro país con un gran trabajo de doblaje. **Puede perder el título por ser el menos conocido de los cuatro de cara al gran público**.



Dead Space 2

El original fue marcado como uno de los puntos de inflexión de la nueva política de comercializacion de EA. El mejor survival horror de lo que llevábamos de generación. Y su secuela, uno de los títulos más esperados de comienzo de año. Fue recibido con ciertos reparos. El primero fue un soplo totalmente inesperado. Y la segunda parte podía suponer su consagración o su destierro a la tierra de los olvidos. Con él en la mano podemos decir que fue lo primero. **Isaac vuelve potenciado en una aventura que no da tregua ni un momento**. Eso sí, **el multijugador está metido con un calzador**.





TES V: Skyrim

Skyrim es el rol occidental elevado a su máximo exponente. **El primer juego que ha sido capaz de lograr la puntuación perfecta en nuestras páginas** y toda una oda al virtuosismo y al manejo de una intrahistoria que casi parece cobrar vida propia. Un mapeado extenso. Una duración infinita. Y un doblaje al castellano que logra una inmersión como solo los elegidos pueden hacerlo. **Los más puristas pueden encontrar en él la continuación hacia un camino más accesible iniciado en Oblivion**. Pero esto ha traído consigo la popularización de una franquicia que de otra forma no habría sido posible.



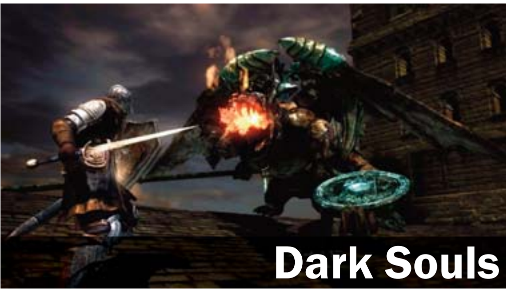
Xenoblade

Xenoblade es un grito en medio del desierto que actualmente conforma el maltratado género del JRPG. En una época en la que inexplicablemente nos llegan apuestas bastante mediocres, Nintendo decidió traernos esta pequeña joya a occidente. Agotado en su primera remesa, hubo que hacer una reedición para satisfacer la demanda. Largo, profundo, y con un apartado visual sorprendente para la plataforma a la que está destinado. Tal es su grandeza que su punto flaco reside **en intentar hilvanar un argumento un tanto escaso y que se extiende tal vez en demasía**.



The Witcher 2

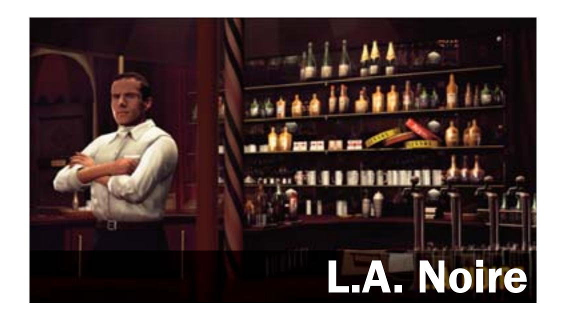
Lo mejor de The Witcher 2 es que se ha mantenido totalmente ajeno a los nuevos cánones de consumo. **Es un juego "*de los de antes*" explotado con las posibildades que ofrece la tecnología actual.** Esto le convierte en un juego duro para el jugador neófito. Todo en él respira esa esencia de no ofrecer ningún respiro. Él no se va a adaptar a tí, así que más te vale que seas tú quien se adapte a él. Al margen de esto, **ofrece un transfondo mucho más humano, bastante alejado de la epicidad de otras superproducciones**. Eso no quita para que, llegado el momento, acabe por dejarnos anodadados.



Dark Souls

Es el contrapunto. Otra forma de entender el rol desde un punto de vista muy particular. Y sinceramente, muy cruel. **Complejo y exigente hasta niveles casi enfermizos, en su apuesta vamos a morir. Muchas veces. Miles.** Y lo peor de todo, es que esta afirmación es literal. Su mecánica está claramente inspirada en los juegos de hace 20 años, en los que había que estudiar patrones y probar fórmulas con las que poder seguir avanzando. Extrapolando, es lo mismo. **Y su mayor logro radica en ofrecer una enorme satisfación al jugador una vez cumplido el reto.**

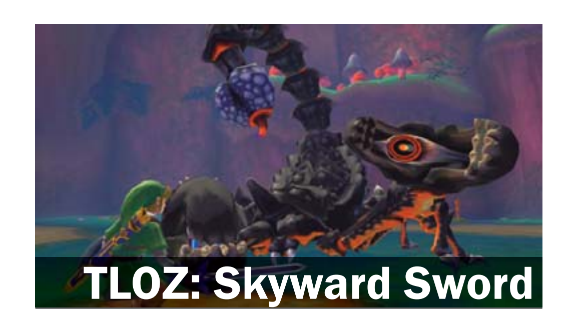
AVENTURA



L.A. Noire fue el lanzamiento que una gran parte del público tenía marcado en rojo para la primera mitad del año. A pesar de que muchos quisieron ver en él un GTA de los años 40, lo cierto es que **nos encontramos más ante un intento de innovar en cierto sentido dentro del campo de las aventuras gráficas**, que ante un juego que abogue por la acción. Este hecho ha desconcertado a muchos de sus **poseedores, que no han sabido o no han tenido la paciencia necesaria para saborear una gran novela negra interactiva**. Eso sí, por momentos se le echa en falta un poco más de sustento.



Si algo podemos decir de este 2011 es que ha sido el año de las grandes aventuras. Muchas y de calidad. Uncharted 3 lo tiene francamente complicado para revalidar el premio que años atrás consiguiera su predecesor. **Y eso que ha llegado mejorado en todos sus aspectos, y con un multijugador que esta vez sí invita a pasar más de media hora en él.** Sin embargo el salto experimentado entre éste y el 2 ha sido bastante menos notorio que el que hubo entre el primero y el segundo. **Una idea que aunque sigue funcionando, se muestra demasiado continuista.**



Doble nominación que se ha ganado el título de Nintendo. **No eran pocos los reparos que teníamos sobre lo que realmente iba a ser este último Zelda.** Reparos que se han disipado de golpe y plumazo tras pasar nuestras primeras horas en Hyrule. **Un juego mucho más aventurero que antaño y que recoge todos los puntos fuertes de sus antecesores para ofrecernos un juego redondo a casi todos los niveles.** Con él en las manos uno se pregunta que pasaría si Nintendo decidiera dejar la bisoñez de sus títulos y sacara un juego de corte adulto. Aunque solo fuera por probar.



Portal 2 es un valor seguro para Valve, y por extensión, para EA. Tras el primer juego, **esta secuela ha demostrado que aquí hay franquicia para rato. Incluso ha conseguido que por un tiempo nos olvidemos de exigir el tan ansiado Half Life 3.**

Un argumento que casa perfectamente con la temática de la situación. Y mucho humor a la vez que intentamos avanzar a través de los innumerables retos que se nos ponen por delante. Pero no todo puede ser tan bonito. **Es un juego que podríamos tildar de corto y que por su propia naturaleza no es rejugable.**

DEPORTES



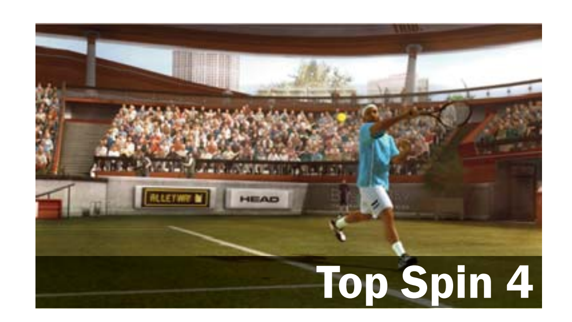
FIFA 12

FIFA 12 vuelve otro año más a la lista de juego del año en la clase de deportes. **Un fijo que lo es gracias a que a día de hoy es el simulador de futbol que más ratio de satisfacción logra conseguir entre sus consumidores.** Una extensísima base de datos de jugadores y ligas, y una recreación del mundo del futbol muy lograda. Pero no puede dormirse en los laureles. Su principal rival, **PES de Konami, este año ha logrado dejar atrás los despropósitos de anteriores entregas** y acecha en la sombra el retornar al lugar del que fue destronado. Veremos que ocurre el año que viene.



NBA 2K12

La saga reina del baloncesto vuelve a reinar con puño de hierro. **No hay quien le pueda hacer sombra a uno de los productos más pulidos y que año tras año logra dar sobradas muestras de su calidad.** A pesar del *lockout*, y del riesgo real de que este año por primera vez en la historia no tengamos NBA en todo el año, NBA2K12 es el mejor remedio para paliar esta situación y quitarnos el mono a todos los que amamos este deporte. **Pero como suele ocurrir en este tipo de juegos, cada lanzamiento apenas supone un pequeño lavado de cara con respecto a su anterior entrega.**



Top Spin 4

Top Spin 4 llegó para demostrarnos que existe vida más allá del fútbol y del baloncesto, y se nos presenta como **la mejor opción dentro del campo de la simulación tenística**. Con él podremos jugar al tenis de forma más accesible y, si bien mantiene su predominante faceta de simulador, ahora se muestra más flexible y amigable en su control, consiguiendo un resultado redondo. Ya podemos emular a nuestros ídolos y emprender nuestra propia carrera en el circuito profesional. **Quizás la falta de alguna que otra licencia de peso le resten puntos para convertirse en el elegido**.



Fight Night Champion

Segundo juego de EA que se logra colar dentro de los finalistas a mejor juego deportivo del año. Pero es que estamos ante un superclase. **La recreación *quasi* perfecta de un deporte que es algo mucho más que eso.** Un elenco de estrellas que podemos manejar y recrear algunos de los combates más “morbosos” de la historia (¿De la Hoya vs Tyson?). **Sin embargo, nos quedamos con las ganas de vivir, al menos en su recreación virtual un Paquiao vs Mayweather.** Este último no ha cedido sus derechos para poder salir en el juego. Pero ya se sabe, con editor...

CONDUCCIÓN



WRC 2

World Rally Championship 2 se presentaba al mundo como el juego oficial del Mundial de Rallys. Pero naufraga en su propia apuesta. No es un simulador, cosa casi vital para ser un producto oficial, y no es un arcade. Esas dos aguas lo confinan a un limbo existencial del que no puede escapar. A su favor juega el hecho de contar c**on varios tramos concernientes al campeonato recreados de forma bastante notable y una extensa base de datos que conforma todas las licencias de equipos y pilotos**. Por contra, **no llega a satisfacer a quienes buscan un juego de conducción en condiciones**.



F1 2011

Tras el despropósito que supuso el año pasado su lanzamiento (bugs, parches, situaciones inversímiles...) quedaba la seria duda de qué nos íbamos a encontrar este año. Solo por la licencia, es un juego que tiene un buen cupo de ventas aseguradas. Pero hay que ganarse el favor del público para justificar su desembolso. Y aunque los errores del pasado han sido paliados, lamentablemente **sigue presentando serias lagunas que impiden que un juego de estas caracterísitcas sea disfrutado en condiciones**. Eso sí, **nos ofrece la posibilidad de pilotar un F1 a lo largo del mundial.**



Forza MotorSport 4

Nos encontramos claramente ante el favorito de la categoría. Y es que Forza Motorsport 4 reúne en un juego todo lo que un amante de la velocidad anhela. **Coches recreados hasta el más mínimo detalle, gran variedad de circuitos, y una simulación realista** nunca antes presente en un videojuego, son sólo algunas de las credenciales que exhibe. Un “must have” en todo regla que no puede faltar en tu colección, y una opción más que apetecible para el online. **La falta de efectos climatológicos constituye el único pero achacable**, que hace que no nos encontremos ante un juego de 10.



DiRT 3

Ha perdido la frescura de antaño. Y sin embargo, **sigue siendo el principal bastión de aquellos que buscan un juego de rallys**. Aunque de nuevo intente abogar por una simulación descafeinada, resulta complicado entender porque este tipo de juegos intentan acercarse al jugador ocasional ofreciendo ridiculos ratios de dificultad. Sea como fuere, y como ya lo hiciera en sus dos anteriores entregas, vuelve a apostar más por la espectacularidad que por el realismo. **La sensación que nos deja es que posiblemente pueda dar mucho más de sí de lo que realmente ha acabado dando.**



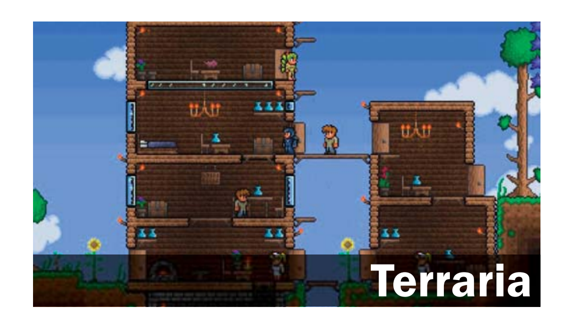
Blocks That Matter

La complejidad de lo sencillo, en este homenaje al Tetris de Pazhitnov y el Minecraft de Notch, deberemos salvar a dos desarrolladores de videojuegos de nombre Alexei y Markus (¿os suenan?) que han sufrido un secuestro. Para ello deberemos recorrer 40 fases con el Tetrabot -un extraño artefacto mezcla de lavadora y taladradora- en **una perfecta mezcla de plataformas y puzle** que engancha y aporta una gran rejugabilidad. **Su aspecto gráfico excesivamente simple puede no llegar a los jugadores que busquen otro tipo de diseño**. Pero si lo coges con ganas, hay juego para rato.



Dwarfs!?

Gestiona una comunidad de enanos que cavan y cavan de un modo aleatorio, **uno de los juegos más feos que recuerdo** pero que guarda en su interior ese algo especial que hace que vuelvas a jugarlo una y otra vez buscando mejorar tus puntuaciones o conseguir los retos que te faltan. **Una jugabilidad sencilla y accesible pero profunda y depurada**, que mezcla distintos géneros para una de las sorpresas del año en el terreno independiente. Destacan la gran cantidad y variedad de modos de juego que se han generado a partir de una idea tan sencilla. Es uno de los éxitos dentro del género.



Terraria

Quedarse en que **Terraria es un clon de Minecraft en 2D** resulta injusto y casi podríamos decir absurdo. Es cierto que comparte algunas ideas de base y conceptos generales, pero a esto se le ha añadido tal cantidad de opciones y se han depurado tanto las mecánicas jugables que resulta un producto novedoso y casi imprescindible para todo aquel que disfrutase del trabajo de Notch, pero sin caer en farragosas propuestas. La comunidad que se ha generado alrededor de Terraria es otro aspecto más a destacar, que **lo convierte en un título de posibilidades prácticamente infinitas**.



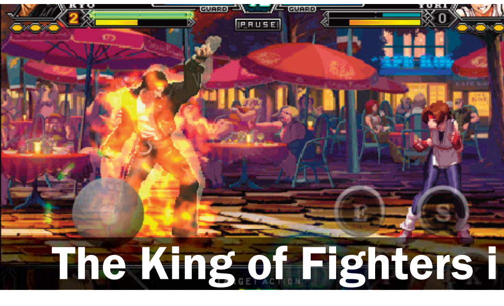
Magicka

A pesar de los numerosos bugs que lastraron la experiencia jugable en un principio -algunos de los cuales aún no se han resuelto-, **Magicka mezcla perfectamente la magia que le da nombre con una jugabilidad a prueba de bombas y un sentido del humor muy particular** y poco habitual en este tipo de juegos. Los aspectos técnicos (gráficos y sonidos) están muy por encima de la media de los títulos independientes y una acertada política de DLCs ha mantenido vivo el juego durante todo el año. Amado por mucho y vilipendiado por otros tantos. Sea como fuere, ha llegado a ser finalista.



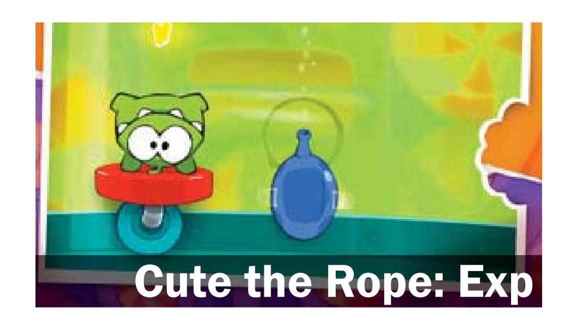
Drag Racing

El planteamiento que ofrece Drag Racing es sumamente sencillo: Carreras 1vs1 en los que debemos llegar antes a la meta que nuestro rival en carreras de 1/2 y 1/4 de milla. **En él solo debemos buscar la configuración más adecuada para nuestro vehículo y realizar el cambio de marchas de la forma más eficaz posible**. Un juego que cuenta actualmente con una comunidad activa de más de 10 millones de jugadores y que pone a disposición de los mismos más de 50 vehículos distintos. **Su mayor hándicap reside en un apartado técnico un poco desfasado.**



The King of Fighters i

SNK entró a lo grande en el mundo de los smartphones hace unos meses con un acertadísimo port de su reciente éxito arcade, The King of Fighters XIII. **No sólo se trata del mejor juego de lucha disponible para iPhone sino que está a la altura de muchos grandes títulos de consola**. Se mantiene fiel a la jugabilidad clásica y a la vez implementa diversas mejoras para hacerlo accesible a nuevos jugadores, con un control táctil impecable y un apartado técnico sorprendente. **El único motivo por el que podría no engancharte es... ¡que no te gusten los juegos de lucha!**



Cute the Rope: Exp

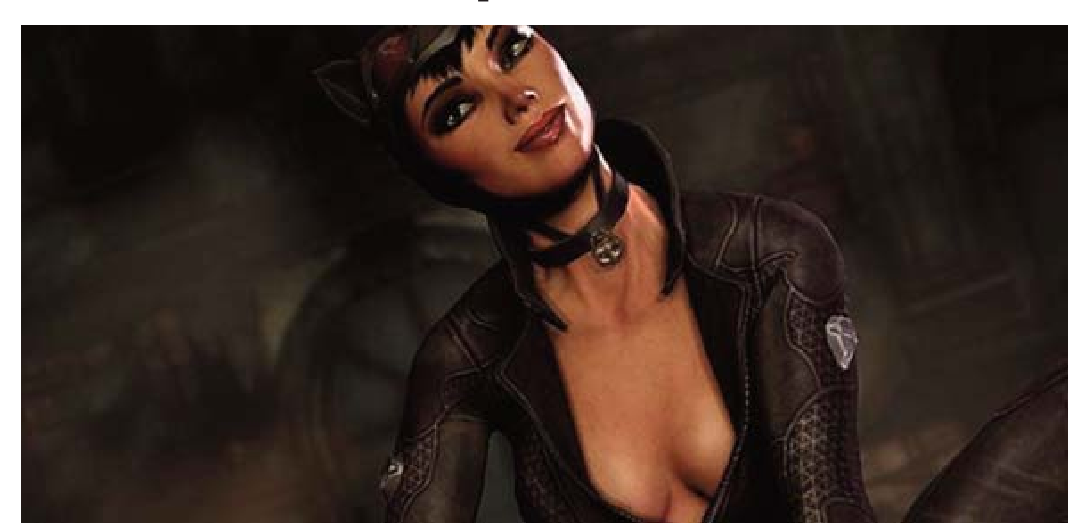
Experiments ofrece lo que los jugadores de Cut the Rope pedían a Chilingo, que no es ni más ni menos que ampliar la experiencia jugable del primero. Con el mismo concepto se introducen novedades que a algunos les parecen pocas y que **otros critican por no ser fieles 100% a su predecesor**. Lo que es indudable y ni unos ni otros pueden negar es que **Cut the Rope: Experiments compensa con diversión cada uno de los 79 centimos que cuesta.** Quedamos a la espera de recibir nuevos niveles que a buen seguro nos van a tener enganchados durante mucho tiempo.



Angry Birds Rio

A estas alturas no vamos a descubrir que es lo que ofrece Angry Birds. Probablemente el juego de mayor éxito de los últimos años. Angry Birds Rio es un juego independiente, pero que perfectamente podría haber venido en forma de actualización del original. **Misma mecánica, mismo planteamiento**. Pocas novedades más allá del cambio de logo de la introducción. Al igual que su hermano, cuenta con actualizaciones periódicas y gratuitas. **Es en sí mismo la gran demostración de que los dispositivos móviles tienen mucho que decir en su guerra abierta contra las portátiles.**

A vueltas con el pase online



Llevo una campaña navideña calentito. Y es que durante estas semanas he comenzado 2 títulos bastante potentes: Assassin's Creed Revelations y Batman Arkham City. Y mira tu, casualidades de la vida, ambos tienen un código de un solo uso: el llamado "pase online"

Pero ojo, a pesar de llamarse de la misma forma, poco tiene que ver uno con el otro.

Empecemos con el juego de Rocksteady. Ya dijimos aquí mismo que el principal fallo de la distribuidora fue llamarlo pase online, porque poco tiene de esto. En realidad es un DLC que Rocksteady regala a sus fans; a esos que confían en ellos desde el principio y compran su juego de salida. Así si, así vamos bien. No veo a que tanta polémica; llegando a leer tonterías como que han mutilado el juego o que es un producto inacabado, no me creo que nadie que haya probado el título pueda creer algo así. De hecho, Marc Rollán (Funspot) y un servidor coincidimos en que jugar al título por primera vez sin dicho DLC mejora la experiencia. Pero en resumen, resulta que el paquete de Catwoman es un extra para premiar a sus compradores.

Vamos ahora con el juego de Ubisoft. El pase online de Assassin´s Creed Revelations esta repleto: una misión extra, algo de armamento para la campaña, un par de personajes para el modo online y la joya de la corona: el mismo modo online. Vaya, aquí si que hay material, ¿no? Parece que si Rocksteady premia a sus fans, Ubi lo hace mejor.**Un nabo oigan.**

Y es que en Batman Arkham City nos regalan un código canjeable por un DLC que se instalara en nuestras maquinas y podrá usar toda la familia. Y para mi,





que tengo la suerte (o desgracia, según se mire) de tener una pareja jugona, es algo perfecto. Es un extra que hemos pagado ambos y ambos disfrutaremos, como pasa con prácticamente todo el contenido digital comprado en XBLA o PSN. En cambio, en cuanto metamos el código que nos proporciona Ubisoft, nos aparecerá un enorme cartel en pantalla indicando que el material que estamos a punto de desbloquear solo será valido para un (¡1!) usuario por consola, y el resto de jugadores se quedarán sin todo el material extra, además del multijugador.

Y me pregunto: ¿Por qué la gente se rasgaba las vestiduras por el código de Batman y en cambio no he leído nada de Assasin's Creed en ningún medio? ¿Qué esta pasando? ¿Cómo es posible que permitamos que pagando un juego de salida pase esto? Además de pagar el juego a "Full Price", ¿debemos pagar el "derecho" al juego completo? Y eso en mi caso, que somos 2 personas en casa, pero, ¿qué pasa en, por ejemplo, el caso de una familia con 4 personas jugonas? Porque lo he calculado, y una familia de 4 miembros debería pagar unos 30€ extra para poder jugar todos al título que han comprado.

Y, por cierto, golpe de remo a Microsoft por permitir esto. De la PSN no diré nada por ser gratuita, pero me parece una desfachatez que Microsoft permita algo así: que varios usuarios paguen Live en la misma consola y teniendo el mismo juego original unos estén discriminados respeto a los otros.

Pero la gran pregunta es esta: ¿Dónde vamos a llegar? Porque a este paso falta muy poco para que los juegos sean

Ubisoft sigue dejando a su paso una dilatada controversia con su particular cruzada contra la piratería y el mercado de segunda mano

personales y solo pueda disfrutarlos quien los ha comprado... Ah, no, que eso ya pasa en Steam. Entonces, ¿qué es lo siguiente? ¿Que al pasarnos un juego este desaparezca de nuestro disco duro?

JONATAN PEREZ
PODCAST GAME OVER



GTM Opina:

Escribir para videojuegos no es serio



Dani Meralho

Redactor de GTM

Si dicen que escribir es un trabajo para quienes no quieren mancharse, entonces hacerlo para una publicación de videojuegos es tanto o más grave incluso que matar gatitos

Creo que en más de una ocasión llegué a decir algo al respecto en la propia **GTM**, pero es que hace unos días he vuelto a sufrir las miradas y críticas silenciosas por parte de una serie de interlocutores que sabían tanto de videojuegos como yo de física cuántica. O sea nada, y no me he podido aguantar.

Ya sé que escribir es una profesión-afición en el 90% de los casos no remunerado ni reconocida lo suficiente como para vivir de ello, pero si a eso le sumamos que el tema a tratar son los videojuegos, es ,cuando menos, más feo que pegarle a un padre.

A mis “amigos” me remito: mientras uno mostraba interés, el de los otros --tres personas más en concreto-- iba decayendo en estrepitoso picado a partir del momento en que de mis labios salió la palabra tabú : **Videojuegos**.

Para la próxima espero hablar sobre las momias de Persia o los complicados ritos de apareamiento del macho montés en la Sierra. Hubiera sido mucho más interesante o no, ya que una cosa no quita la otra pero a cada cual lo suyo, y si hay un cada vez más incipiente mercado en torno al videojuego es porque gusta y porque cada vez a más público nos interesa. Les parezca o no infantil y sin importancia.

Podría ser que uno de los motivos para arquear las cejas al hablarle del susodicho tema fuera la edad, pero esto deja de ser pauta de análisis cuando descubrimos que simplemente quien menosprecia todo lo relacionado con este mundillo es alguien al que; o no le gusta, o bien le suena a gaita escocesa, y casi siempre suele ser esto último.



Quien menosprecia todo lo relacionado con este mundillo es alguien al que o no le gusta o le suena a gaita escocesa



Pero lo que realmente incordia -- y seguramente más de uno de los que leen lo habrán pensado-- es el hecho de que eso no debería de ser causa suficiente para tratar de limpiarse los zapatos con la literatura videojugona.

Yo mismamente me considero muy poco aficionado, por no decir nada, a la astronomía. Me trago algún que otro documental pero no muestro el mismo interés que por --como ejemplo-- uno sobre comportamientos animales o vegetales. Sin embargo sé reconocer cuando un tema es interesante, sin necesidad de recurrir al menosprecio. No se me ocurriría echar por tierra el trabajo de alguien que escriba sobre las patatas congeladas y sus costumbres envasadas, más que nada porque me importa un pimiento y dos zanahorias o simplemente porque no soy un experto en el tema. Sabemos que el esfuerzo está ahí y que siempre habrá alguien interesado en el tema. ¿La intención? entretener y con suerte divulgar.

Pero con los videojuegos esto no pasa. Siguen y seguirán por mucho tiempo estando a la altura del betún socialmente hablando. Tanto da que se haga una disgresión dialéctica de lo más ejemplar como un comentario de butaca de barrio. Si el tema se centra en torno a los videojuegos ya no tendrá el mismo carisma y seremos señalados. No vende socialmente, aunque después a nivel económico se demuestra que ya está por encima de la música y el propio cine.

Los videojuegos siguen y seguirán estando a la altura del betún socialmente hablando y por mucho tiempo. Nos guste o no

GTM Opina:

Móviles y consolas portátiles



José M. González

Redactor de GTM

Parecía imposible hace unos años, pero esta sucediendo. Los teléfonos móviles se están convirtiendo en serios competidores de las consolas en cuanto a juego portatil. ¿Venceran?

Después de tratar el tema del juego en la nube el mes pasado este mes quiero traer otro de los debates más en boga en los foros de videojuegos, y no es otro que el de si los teléfonos móviles pueden llegar a ser una alternativa a las tradicionales consolas portátiles. Mi opinión es que definitivamente sí, por una serie de razones que paso a explicar a continuación.

Es innegable el avance de los móviles, un avance imparable e



incluso demasiado rápido para los que nos encanta la tecnología, ya que hace que estar al día sea realmente difícil; pero a lo que iba, si vemos las especificaciones técnicas de PS Vita éstas superan claramente a las de un móvil, pero, ¿Por cúanto tiempo? hay que pensar que una consola es un producto con una vida larga en el mercado, pongámosle seis años por ejemplo, y ahora imaginemos como serán los móviles de esa época, no lo sé la verdad, pero "brutales" puede ser un adjetivo adecuado seguramente.

Actualmente los móviles de gama alta cuentan con procesador de doble núcleo y ya se empiezan a ver los modelos con cuatro núcleos que aparecerán en 2012, no es difícil pensar que tarde o temprano estarán por encima de las consolas portátiles.

Paso a otra de las ventajas que veo clara de los móviles, y es su comodidad; todos llevamos el móvil a todas partes, cosa que, al

La comodidad y el gran avance técnico que experimentan los móviles los convierte en serios rivales de las portátiles

menos en mi caso no sucede con PSP o 3DS que poco salen de mi casa. El móvil sirve para todo, reproductor de música, navegar, leer y juegos, aparte de lo evidente, -llamar- por lo que se convierte en un dispositivo imprescindible en el día a dia que



nos acompaña siempre en el bolsillo y en un dispositivo realmente portátil, ya que como os digo, nunca salgo de casa con mis portátiles y siemre con el teléfono móvil.

En cuanto a juegos es evidente que el catálogo no es a día de hoy comparable al de una consola , pero si que poco a poco van a apareciendo algunas joyitas y no dudo que las compañías irán apostando cada vez más por los dispositivos móviles, que les pueden reportar cuantiosos beneficios.

Pongo algunos títulos como ejemplo del avance de los juegos móviles y estos son infinity blade, N.O.V.A 1 y 2 o Shadowgun. Si no habéis visto nada de ellos echadles un vistazo, os sorprenderán.

Como siempre no todo es de color rosa y es evidente lo que les falta a los móviles con respecto a las consolas , los botones físicos. El único móvil con esta característica es el Xperia Play, pero a los poseedores de los demás dispositivos nos toca jugar con la pantalla táctil, no se puede tener todo y aunque jugar con botones de verdad es mejor , sus sustitutos táctiles no se defienden tan mal cuando te acostumbras.

Como ya decía el mes pasado los videojuegos son tecnología, y esta va ligada al constante progreso, a si que creo que no hay porque ser tan reticentes con nuevos compañeros de fiesta como son los móviles, que no vienen sino a ser una alternativa más de juego.

Juegos como N.O.V.A 2 (en la imagen) o Infinity Blade muestran que la línea que separa las plataformas es cada vez mas difusa

GTM Opina:

Perder la noción del tiempo jugando



Dani Meralho

Redactor de GTM

Viciando, jugando, o criando callos en los pulgares. Tanto da cómo se denomine el pasarse horas y horas frente a una pantalla mientras la vida a nuestro alrededor sigue existiendo

Las cinco de la tarde de cualquier fin de semana. Los 7.1 conectados a la potencia suficiente como para evadirnos del resto del mundo. El mando/teclado en ristre, las persianas bajadas hasta sumirse en la absoluta negrura. Fuera hace un espléndido día, pero tú has descolgado el teléfono. No estás para nadie y poco te importa si la Tierra explota o los alienígenas se llevan a tu familia menos al perro. Te preparas y acomodas de la mejor forma posible. Un refresco y unas patatillas (o pienso para gallinas, a tu gusto) llenando un bol, es lo más parecido a estar en el paraiso. Tu madre se ha ido de paseo y tu novia hoy tiene el día libre.

Bienvenidos amigos a un **Opina** más. Lo que habéis leído puede que más o menos sea el mismo ritual que muchos de vosotros hayáis seguido alguna que otra vez si es que vuestras obligaciones os lo permitían.

Jugar es un placer, y como tal una vez puestos en ello hay que concentrarse al máximo para disfrutarlo del mismo modo. Un Battlefield o cualquier otra Arena no sería lo mismo si nuestra atención no rindiera al 200 por cien. Para vivirlo con intensidad hace falta relamerse y esparcir los sesos virtuales de nuestros enemigos en la batalla.

Todo este cuento viene a raiz de la reciente salida por parte de la última parte de la saga Elder Scrolls: **Skyrim**. El juego de "rol" entre comillas por excelencia --opinión personalísima-- es absorbente poco pocos. Y me quejo...

Me quejo porque a partir del instante en que he bajado de la carreta el tiempo y mi existencia han dejado de tener sentido. Y no

Jugar es un placer, y como tal una vez puestos en ello hay que concentrarse al máximo para disfrutarlo igual



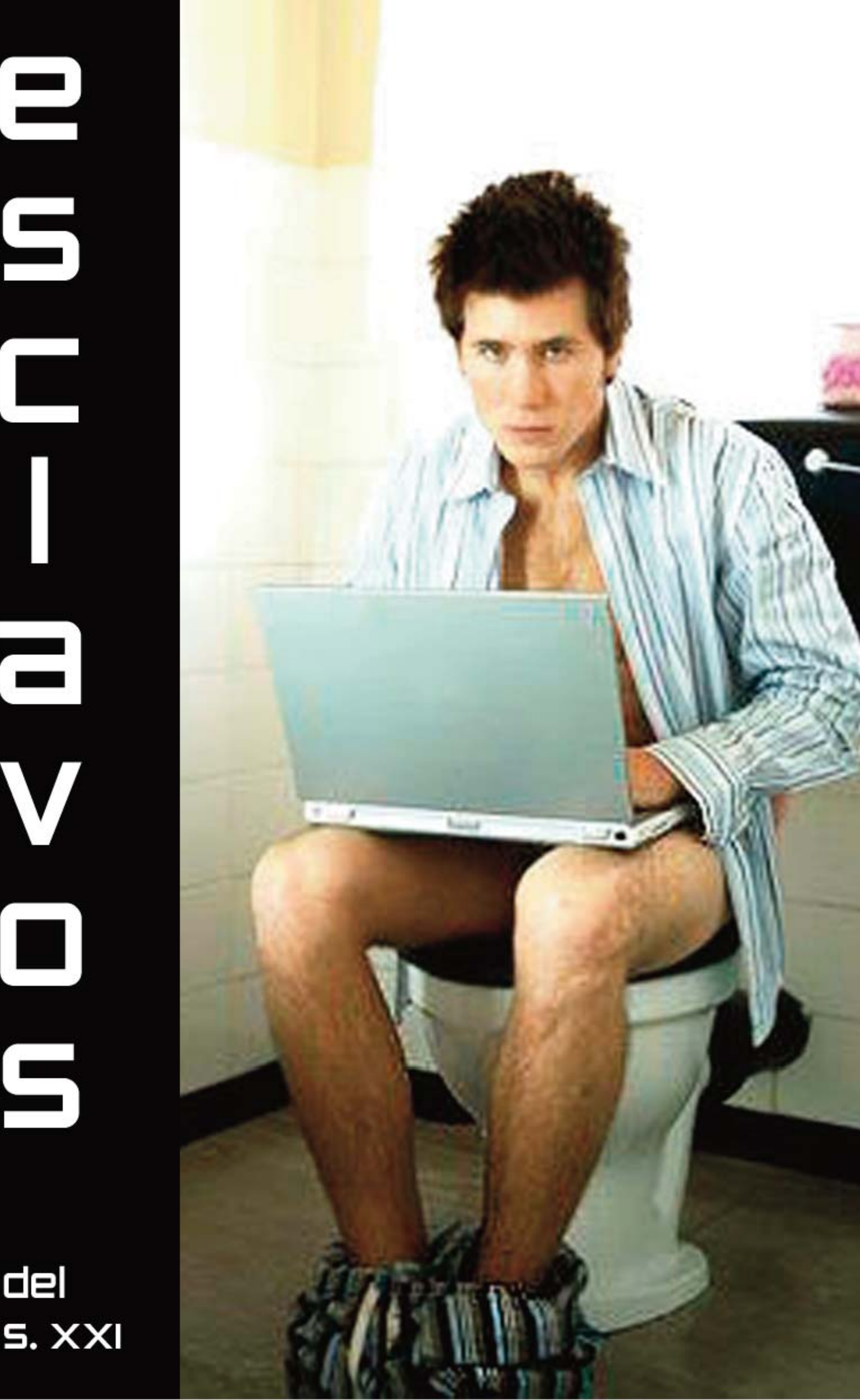
os digo nada cuando llegué a Carrera Blanca por primera vez. Un auténtico orgasmo de los sentidos que ya quisieran algun@s.

Cada vez más, los videojuegos nos ocupan gran parte de nuestro tiempo de ocio. Es lógico cuando todo lo que ofrecen nos invita a ello. Y es muy fácil que en el momento en que uno se pone a jugar, las horas y los minutos se consuman como un torrente de agua por un agujero.

No es ni de lejos el caso de algunos asiáticos que se hicieron tristemente célebres por morir convulsionados mientras le daban mecha a un conocido mmo. Locos hay en todas partes, adictos y enfermos otro tanto de lo mismo, pero cuando la cosa se alarga en nuestro mundo particular, sería de agradecer el tener a nuestro propio pepito grillo, el cual paragûitas en mano, nos lo metería por las orejotas a modo de bastoncillo mientras nos susurraba dulcemente: "eh flipao, que ya llevas 8 horas y la casa está ardiendo".

La verdad es que, hacer no nos hace ningún daño pero si nos ponemos estrictos, y sabiendo que es una forma de ocio bastante pasiva y que peligrosamente nos consume un buen tercio de nuestra vida "irrecuperable", da que pensar. Pero es que cuando salen portentos jugables como estos es muy complicado atarse de pies y manos para no hacer nada. Yo mientras pienso en ello, pues como que me voy a echar una partida.

Jugar es una forma de ocio bastante pasiva y que peligrosamente nos consume un buen tercio irrecuperable de nuestra vida


esclavos
del
s. XXI



El pasado mes de octubre la comunidad de video jugadores alzaba sus armas al ver como el PSOE tenía la intención de incluir a los videojuegos en la categoría de drogas sin sustancia. No fuimos pocas las voces críticas que todos, entre los que me incluyo, clamaron una recapacitación. Aquel 16 de octubre en la blogosfera las tiraron a dar contra el entonces candidato socialista a las elecciones generales. Hoy quizás tengamos que pararnos a pensar en si realmente los que se equivocaron fueron ellos. O si por el contrario, la falta de perspectiva nos está llevando al fanatismo.

Tirando de tópicos, solo hace falta acudir a la RAE para encontrar el significado de droga. 7 entradas que no casan con el término en el que nos movemos. Y sin embargo, los dos adjetivos que lo acompañan al final del texto nos arrojan un poco de luz:

~ Blanda.
1. f. La que no es adictiva o lo es en bajo grado, como las variedades del cáñamo índico.

~ Dura.
1. f. La que es fuertemente adictiva, como la heroína y la cocaína.

En ellas encontramos dos palabras que se repiten: **Adicción**. Algo que crea adicción es algo que nos hace caer de manera cíclica en una serie de rutinas o vicios sistemáticos. Aunque algunas pueden ser beneficiosa, la gran mayoría de ellas solo acarrean consecuencias negativas. No. No voy a ser tan demagogo de poner a la misma altura la heroína y el videojuego. Sería demasiado fácil. Tan fácil como obviar la realidad de que hay millones de personas literalmente enganchadas a decenas de miles de juegos. Una adición de la que por desgracia, no estamos siendo conscientes.

A pocos días del cierre de esta edición salió una noticia: "***Bigpoint, creadores del juego Dark Orbit, han confirmado que han generado dos millones de euros en ingresos en cuatro días vendiendo un ítem del juego dentro del sistema de "micropagos". Este ítem tenía un precio de 1.000 euros y compraron en ese plazo de tiempo 2.000 usuarios.***"

Me imagino vuestra reacción. ¿Cómo puede gastarse la gente 1000€ en algo así? Respuesta mayoritaria y reacción normal

"Durante 4 años he jugado una media de 16 horas diaras. Apenas dormía. Y si lo hacía era en turnos de dos horas"



hasta que te encuentras: "*Si llevas ese tipo de vida, y te dicen que por 1.000 euros te venden un objeto, nave, flota, planeta o lo que sea que te va a dar una ventaja notoria, el único motivo que tienes para no comprarlo es la ausencia de dinero, y comprar una cuenta top puede que no te sirva, porque seguramente quien paga eso ya tiene una cuenta top, es alguien que necesita destacar aún más.*" Se encienden las alarmas.

El que suscribe estas palabras no es el icono de gordo parasitario jugador de WoW. Ni un yonki del S. XXI que necesite imperiosamente su dosis diaria de juego. A día de hoy es una persona con su mujer, su carrera y su trabajo estable. Pero que tras de sí arrastra una historia que según sus propias palabras, ya ha dejado atrás: "*Aquello lo reconozco como un error. Pero ya pasé esa etapa.*" Hoy puede contar que en su caso la historia acabó bien. Pero que invita a pensar cuantos a día de hoy no pueden contar el mismo final feliz.

"Yo era jugador de Ogame (otro juego de navegador de naves espaciales y uno de los pioneros), y la palabra jugador se quedaba corta, incluso pro. Durante 4 años pasé por término medio todos los días una media de 16 horas diarias conectados superando incluso en algún momento las 48 ininterrumpidas. Así es como te haces un jugador top y yo lo era. Lo normal en muchos casos era que durmiera 4 horas al día en intervalos de dos horas. Siempre estaba disponible, las 24 horas, en cualquier momento y en cualquier lugar puesto que si tenía que hacer algo lo hacía con la conexión del móvil. WoW puede ser adictivo, esto era exigente y

duro, aparte, Ogame no duerme, y de hecho te destrozan si no estás para defenderte o no has tomado las medidas (temporales y nunca 100% seguras) necesarias."

Incidido en cómo estos juegos pueden llegar a absorber tanto al jugador, hasta el punto de asumir estos desembolsos, la respuesta que tenemos "*Llegados a esos niveles de exigencia/juego el precio no es relevante, lo que te venden no es un juego descargable, ni una App de iPhone. Te venden ganar, lo que en ocasiones se podía traducir como media hora más de sueño para los próximos 12 meses, bien por confianza militar o bien porque has adelantado el trabajo de bastante tiempo. Yo cuando jugaba pagaba entre una y tres cuotas, una de las cuotas no me aportaba nada más que simple comodidad y ahorrar bastantes clics, eso podía ahorrarme unos 20-30 minutos diarios, bien en descanso bien en atacar más veces."*

¿Pero cómo empieza un jugador a moverse en esos márgenes? "*Por encima de la adicción hay una depresión de caballo. Nadie se pasa horas y horas en internet (haciendo lo que sea o jugando) si no quiere evadirse de lo demás. Los psicólogos que hablan de adicción a internet me parecen unos gilipollas. Esas personas lo que están es tristes. Mi caso tiene algo que ver con esto. Necesitaba evadirme y este juego en concreto me lo daba."*

A pesar de esta condena en vida, no le guarda rencor: "*No fue la mejor etapa de mi vida, pero tampoco la peor. De hecho puedo decir que algunos de mis mejores amigos de la actualidad salieron de allí. Incluso mi esposa. No sé si mi caso es excepcional. Pero sí que te puedo asegurar que gente*



tan enganchada o más que yo sí que lo había. Pero detrás de cada cuenta, de cada nick, hay una persona. Con sus problemas y motivaciones. Al principio el único tema del que tratas es concerniente al juego y a lo que le rodea. Más adelante sí que salen otras conversaciones. Quedas. Conoces. Al principio todo es una subrealidad." Continúa "*Vives por y para el juego. Es una fórmula que te esclaviza*".

Pasar del todo a la nada no es sencillo. Aunque sí que lo fue dar el primer paso: "*Lo dejé por puro aburrimiento. Me puse unos objetivos. Una vez cumplidos ya no tenía sentido alargarlo. Por aquel entonces mi pareja y yo planeábamos irnos a vivir juntos. Era una meta real. En mi despedida programé una batalla colosal. Fue el punto y final. Después de aquello sí que pasé alguna vez por el foro del juego. Pero nunca más volví a jugar."* Pero al poco comienzan los inconvenientes: "*Al principio tenía una sensación rara. Me sentía como un parado. Y eso que tenía trabajo. Pero verte de repente con tanto tiempo libre cuesta normalizarlo. Cosas tan básicas como recoger o estudiar no son naturales al principio. Mi pareja fue muy importante en ese aspecto."*

Este problema es real, Existe, y no por negarlo vamos a erradicarlo. Soy el primer interesado en defender el videojuego como cultura. Pero con matices. No todos los videojuegos son malos. No porque se incluyan en una lista de drogas sin sustancia, van a ser más nocivos. Pero sí que hay fórmulas y planteamientos que crean una adición que aunque en este caso haya acabado bien, no siempre tiene porque ser así. Y son este tipo de apuestas las que de alguna manera hay que regular. Es difícil que un Mario Galaxy llegue a alcanzar estas cotas. Pero no es descabellado imaginarse cuanta gente vive atrapada en las redes de un MMO. Seria de necios negar los evidentes síntomas de adicción que estos crean entre sus jugadores, con planteamientos enfermizos que casi obligan a estar frente al ordenador gran parte del día si no quieres verte ya no superado, sino eliminado. Si no lo hacemos, el tema se nos puede ir de las manos. El juego es eso, juego. Y cuando pasa esos límites es cuando se torna peligroso. Haya lista, o no.

GONZALO MAULEÓN





The Elder Scrolls

The Elder Scrolls V ya está aquí. Y con él, la llegade uno de los títulos más importantes de todos los tiempos. Bethesda ha logrado crear un franquicia que a día de hoy es sinónimo de éxito. Uno de los mayores bastiones en lo que a concepto de RPG occidental se refiere. Una trayectoria forjada a lo largo de 17 años. En esta retrospectiva repasamos de un modo personal lo que ha significado cada uno de los capítulos para dos de nuestros redactores, **José Barberán y Gonzalo Mauleón**. Un breve repaso a su historia. Y que también es la nuestra.

The Elder Scrolls: Arena

Fue le primero de una saga a la que posteriormente le acompañarían hasta cuatro títulos más. Sería dificil entender el género de los RPG's occidentales sin esta franquicia. Aunque los comienzos no fueron fáciles

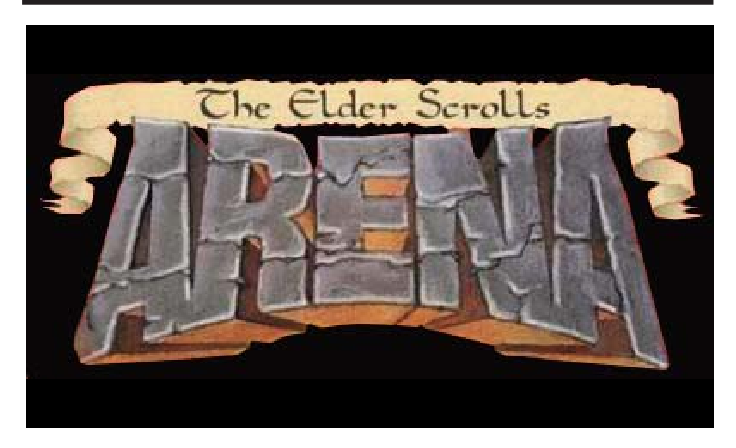
Tengo que reconocer que lo primero que me llamó la atención de The Elder Scrolls: Arena fue la guerrera de la portada, si es que ya no hacen portadas como las de antes, ay, como se echa de menos al gran Azpiri ... Más allá de este "magnífico diseño", lo que ofrecía The Elder Scrolls era algo totalmente novedoso para mí en el mundo del videojuego, total libertad. Por aquel entonces yo era habitual jugador de aventuras gráficas y mis escarceos con el rpg habían sido escasos e infructuosos, pero aquello de total libertad me llamó especialmente. Tras tratar de jugar a Daggerfall y perderme en un mundo tan basto, decidí comenzar por el principio y jugar The Elder Scrolls Arena.

El primer problema fue hacerse con una copia del juego, ya que no se distribuyó oficialmente en España. Fue también mi primer juego importado directamente de Estados Unidos, un amigo con una madre azafata era por aquel entonces un lujo. Tras instalarlo, comienza el juego y no me percaté de algo realmente importante, en la primera pantalla pone: The Elder Scrolls Chapter One: The Arena. Bethesda ya tenía en mente una saga con el universo que acababa de crear, y no una saga cualquiera, sin duda una de las más importantes del rol en videojuegos y del sector en general.

En Arena da comienzo la historia del imperio de Uriel Septim

El duro primer paso

Desfasado técnicamente antes de salir



VII. El joven emperador es traicionado por un mago guerrero de la corte de nombre Jagar Tharn, que envía al emperador a una extraña dimensión creada por él mismo, y aprovecha para suplantar su identidad, iniciando así un reinado oscuro. Nuestra misión será ejercer el papel de enviado de los dioses para desenmascarar al falso emperador y rescatar al auténtico Uriel Septim, para lo cual deberemos reunir las ocho partes del Bastón del Caos.

Pero la trama principal es solo una mínima parte de lo que Arena ofrece al jugador, su verdadero valor está en todo lo demás que envuelve a esta historia, un mundo extenso lleno de cosas que hacer, localizaciones que visitar y personajes con los que hablar, la mayor parte de ellos sin ningún tipo de relación con nues-

Algunos datos de interés

- **Fue publicado en 1994 para MS-DOS**
- **La primera versión llegó en disquettes**
- **Iba a ser un juego de gladiadores en busca de gloria**
- **No llegó a salir en España de forma oficial**
- **Era el primer juego que ofrecía libertad absoluta**



tra búsqueda del Bastón del Caos ¿o si?. Otro aspecto novedoso que introduce Arena es que nuestras decisiones tienen consecuencias, no de un modo tan complejo como podamos verlo ahora pero sí de un modo lo suficientemente creíble como para sorprender al jugador de los años 90. Ver como un NPC te pide un favor, desecharlo porque en ese momento estas haciendo otra misión y que cuando vuelvas ya no te ofrece la posibilidad de hacerlo e incluso recriminarte que no le hubieses ayudado me dejó con la boca abierta.

La libertad total en el juego es una decisión de diseño por parte de Bethesda, que los desarrolladores llevaron hasta un nivel impensable en 1994, cuando Arena vio la luz. Lograron un rápido reconocimiento y valoración por parte de prensa y público, pero también les cayeron críticas por la cantidad de bugs que tenía el juego. Yo jugué la edición Deluxe, en la que se supone que se habían depurado gran parte de ellos. Aún así, grabar frecuentemente ante la posibilidad de que un error te fastidiase la partida.

La libertad total en el juego fue su mayor baza. Era algo impensable para la época en la que nos movemos. Estamos en 1994 y el SO era MS-DOS

Técnicamente The Elder Scrolls Arena era un título normalito, casi del montón. El tiempo de desarrollo de un mundo tan enorme y con tantas posibilidades hizo que el desarrollo del juego fuese mucho más largo de lo que era habitual en aquellos tiempos. Esto hizo que cuando llegó a las tiendas estuviese ligeramente desfasado respecto a sus contemporáneos y luciese por debajo de algunos de ellos. De todas formas, lo que ofrecía Arena no lo tenía ninguno de los títulos con los que compartía estanterías en las tiendas, y aún hoy en día sorprende ya que muchos rpgs actuales no llegan a su nivel de libertad y riqueza de misiones y posibilidades.

The Elder Scrolls II: Daggerfall

Sus pretensiones descomunales llamaron la atención desde el primer momento. Tan grande y tan libre que muchos lo dieron por imposible. El mundo no estaba aún preparado para una apuesta de este calibre

Daggerfall fue mi primera incursión en el mundo de The Elder Scrolls y la palabra que mejor define mis primeras sensaciones con el juego fue abrumado, abrumado hasta el punto de dejarlo y optar por TES: Arena, para volver a este tiempo después. Los requisitos que pedía y mi PC no tenía, fueron la excusa perfecta para dejarlo en la estantería unos meses. Cuando lo retomé volví a sentirme perdido, pequeño en un juego tan grande, sensación que no abandonas a lo largo de todo el tiempo que lo juegas. No recuerdo ningún otro título con una extensión de terreno mayor, con más cosas que hacer o más personajes con los que hablar o tantas ciudades y localizaciones que visitar.

Como es habitual, comienzas el juego creando a tu personaje, aparte de sus características físicas y sus habilidades principales, en Daggerfall hay multitud de pequeños detalles a seleccionar, que influirán mucho, poco o nada en el desarrollo del juego, pero que a estas alturas no somos aún capaces de valorar.

Empieza el juego y nuestra primera misión nos lleva a la parte más occidental de Tamriel, High Rock, tierra natal de los bretones. Uriel Septim nos ha encomendado llevar una carta a un Cuchilla de la ciudad de Daggerfall, capital de High Rock. Este nos pedirá ayuda con la busqueda de una llave que resucite a Numidium, un robot gigante con

Forjando el destino

Lo más grande de la historia



un gran poder necesario para resolver las amenazas que se ciernen sobre Tamriel, y así comienza una aventura que nos llevará hasta uno de los seis finales (en algunos sitios se habla de solo cinco) que tiene el juego en función de nuestras decisiones y acciones a lo largo del desarrollo del mismo, algo totalmente novedoso para la saga y poco usual en los tiempos que corrían.

Uno de los principales fallos de Daggerfall es que la inmensa cantidad de misiones secundarias que nos íbamos encontrando por el juego interferían demasiado en la trama principal, hasta el punto de que en muchos momentos no sabías ya ni donde ibas o que era lo que tenías que hacer. El ritmo de la historia principal tampoco ayudaba ya que iba a tirones, había fases en las que era relajado e incluso cansino y al momento los acontecimientos se precipitaban sin dar tiempo al jugador a asimilarlos.

Pero el principal problema del título que nos ocupa fue su excesiva extensión, hablaba la publicidad del juego de más de 160.000

Algunos datos de interés

- Fue publicado en 1996 y de nuevo para MS-DOS
- Fuelanzado en CD por su monstruosidad
- Su superficie equivalía a dos veces Inglaterra
- Incluía nada menos que 750.000 NPC
- Recibió una cantidad enorme de parches



km2 (más que Inglaterra), 15.000 ciudades, mazmorras y otras localizaciones y más de 750.000 NPCs con los que conversar. Dice el sabio refranero español que quien mucho abarca poco aprieta y esto es lo que pasó a Daggerfall. Es imposible generar un mapeado así con detalle, y se optó por un sistema de generación automática aleatoria que hacía que los objetos del escenario se repitiesen de un modo parecido en todas las regiones del mapa, al igual que los personajes y enemigos, algo que hacía repetitivo el desarrollo de la aventura.

Lo extenso del título en todos sus aspectos y la generación aleatoria trajeron un problema adicional asociado, Daggerfall es uno de los juegos más plagados de bugs que se recuerdan. Hasta el punto de que cuando llegó a las tiendas se hacía prácticamente imposible llegar al final. Cuando yo lo jugué, los parches sucesivos que Bethesda fue sacando resolvieron los errores más importantes, pero aún así te encontrabas fallos continuamente, lo que obligaba a ir grabando cada vez que podías para retomar la partida en el caso de quedarte bloqueado en algún punto.

Pero no todo fueron errores en el diseño de Daggerfall, cabe destacar como grandes aciertos del juego dos aspectos fundamentales en la evolución del rol occidental, el componente social del título y un sistema de diálogos muy complejo y sofisticado para los tiempos en los que el juego se desarrolló. En el primer punto existen cerca de 30 gremios para los que podemos trabajar e incluso afiliarnos, el trabajar para uno nos enemistará con algunos otros, impidiendo desarrollar las habilidades de estos y no pudiendo realizar misiones relacionadas con los mismos. Se trata de un aspecto que deberemos cuidar desde el primer momento y que nos deparará algunos de los momentos más memorables del juego cuando ves el resultado de alguna de tus decisiones anteriores. El otro punto a destacar de Daggerfall es su sistema de diálogos, por primera vez en un juego nos encontramos la posibilidad de llevar la conversación en función del “tono” (amable, amenazante, ...) que seleccionemos, el personaje con el que estamos conversando responderá en función de como le hablemos con una “inteligencia” que aún sorprende hoy en día.

Técnicamente Daggerfall sorprendió y revolucionó el género, más allá de su extensión incorporaba efectos como la transición día/noche y efectos meteorológicos que nunca antes se habían visto en un título de este nivel. Es el último rpg de la saga en usar el motor que mezclaba los elementos 2D sobre un entorno en falso 3D, al que se saca aún bastante provecho, con unos gráficos con un detalle y diseño muy reseñables.

A pesar de sus múltiples fallos, recuerdo Daggerfall con mucho cariño, un título sin el cual la saga The Elder Scrolls no hubiese tomado la dirección que tomó con Morrowind y sin el cual, probablemente el rol occidental no sería el que es hoy en día.

The Elder Scrolls III: Morrowind

Morrowind sigue siendo a día de hoy uno de los mejores juegos de todos los tiempos. Su lanzamiento acabó por revolucionar el mundo de los videojuegos. A su lado, cualquier cosa siempre nos pareció pequeña

El rol toma la palabra

Libertad al servicio de un objetivo



Pecaría de pedante si dijera que seguí el desarrollo del juego casi desde que tuve noción de su existencia. Y que fue por él por el que decidí dar la patada a mi viejo Pentium II y renovar mi PC. Pero es que fue así. Recuerdo durante varios meses antes de su lanzamiento buscar y navegar por internet en busca de algún dato que revelara algo acerca de él. Cualquier cosa era bien recibida. Estuviera o no confirmada. Eso daba igual. Incluso solté mis iras en los foros del mundo cuando asistí atónito a un nuevo episodio del gafapastismo de EDGE. Aquél 6/10 que le otorgaron fue una patada directa a mi zona de flotación y algo que mi mente de fanboy no era capaz de asimilar.

Si bien nunca conseguí encontrarle la gracia a Daggerfall (lo intenté. Juro que lo intenté), siempre tuve la extraña sensación de saber que con él no iba a equivocarme. Y sin embargo, lo hice. No pude comprarlo de salida. Tuve que esperar un par de meses para poder hacerme con él. La eficiencia en la distribución por aquella época brillaba por su ausencia. Era el año 2002.

Aquella insufrible espera solo consiguió retroalimentar mi propia necesidad a tener que echarle la "zarpa" como fuera. Día sí y día también acercándome al Centro Mail de turno para obtener siempre la negativa por respuesta. Bien podría haber tirado por la via fácil, la via pirata. Y no lo hice. Y puede que esa fuera precisamente la decisión que años después hizo que realmente viera las virtudes que el juego escondía.

Fue a finales de verano cuando por fin decidió dejarse caer una copia por la tienda. Y como un chaval con zapatos nuevos llegué a casa presuroso de instalarlo. Instalarlo, empezarlo, frustrarme y dejarlo fue todo uno. ¿Tanto para esto? Pues sí. Tanto esperar para nada. O eso al menos pensé antes de volverlo a meter en su caja y olvidarme de él.

Casi un año después haciendo limpieza lo ví por casualidad. Volvía a ser verano y por delante 2 largos meses en los que debía invertir el tiempo en estudiar para sacarme las que me quedaron en junio. Y ya que había pagado por él, ¿qué mejor que darle una oportunidad?. O esto o Física II. Comenzando por el final de la historia, sí, logré aprobar todo. Y sí, aquel verano lo disfruté como un enano.

Me costó encontrarle la gracia al jueguito. Pero lo hice. Logré superar de nuevo el tutorial y logré

Algunos datos de interés

- EDGE lo puntuó con un 6/10
- Tuvo versión para PC y Xbox
- Logró vender 4 millones de copias
- Tuvo dos expansiones: Tribunal y Bloodmoon
- Contó con una importante cantidad de mods

de nuevo llegar a la primera ciudad. Pero esta vez me "obligué" a continuar. Primera quest y mis primeros pasos en Morrowind. La sensación de desilusión se disipaba. Atrás quedaban las ortopédicas vistas en tercera persona. La torpeza en el combate. Los errores y bugs. Todo parecía quedar en un tercer plano cuando comencé a hacer lo que siempre había esperado hacer en él: rolear.

Cada día en Morrowind era una nueva sorpresa. Cada nueva ciudad, una nueva ilusión. Horas y horas invertidas en recorrer un terreno que casi llegué a conocer como si el mapa de mi ciudad se tratase. Lo empecé odiando y acabé amándolo.

Aunque la trama principal concernía al despertar de Dagoth Ur y su legión de seguidores (hoy por hoy me sigue pareciendo la main quest más brillante de todos los TES) no tardé mucho en desviarme de ella. Las traiciones, los encargos, las alianzas, y sobre todo los gremios me ofrecieron una de las experiencias de juego más profundas y memorables de mi vida.

Llegó Navidad y aún no había conseguido poner punto y final a mi historia. Pero aun así decidí regalarme las dos expansiones. Tribunal y Bloodmoon no me acabaron de llenar tanto como el original. El listón estaba muy alto.



The Elder Scrolls IV: Oblivion

Fue su acercamiento al gran público. La fórmula se adaptó a los nuevos tiempos y a las particularidades de las consolas. Y eso no fue entendido por todo el mundo. Sobre todo aquellos que venían desde el PC

4 años más tarde y de nuevo envuelto en la tesitura de tener que cambiar de PC para lo que se avecinaba. Un desembolso que no podía asumir. Y la opción de jugarlo en consola me parecía un sacrilegio. De nuevo durante más tiempo del deseado tuve que sufrir el constante bombardeo informativo que hablaban de él como uno de los juegos más grandes de la historia.

De nuevo final de verano y de nuevo hora de hacer números. ¿PC? Inviable. ¿X360? Qué remedio. Dicho y hecho. Ya estaba el tour programado: Oferta del MediaMarkt y rumbo a casa haciendo escala en el cesto de juegos de segunda mano de Game. Pero mi sino con esta serie es comenzar con mal pie. En mitad de la pantalla de título tuve la brillante idea de cambiar de posición la máquina. Gracias a eso hoy hay en mi casa dos copias de Oblivion, aunque solo una está operativa.

Mis temores, lógicos por otra parte, hacia qué podía encontrarme en esta versión consolizada de uno de mis mayores totems a nivel de franquicias se disiparon de un plumazo. La historia, de nuevo nada de otro jueves, pasó enseguida a un tercer plano mientras de nuevo me enfrascaba en una aventura de dimensiones épicas. Aquella partida acumuló más de 300 horas. No hubo misión secundaria que se quedara sin cumplir. Ni

Acercándose a las masas

El rol se vuelve popular



siquiera la tan temida "Sueño de la sirena". Lo reventé. Lo destrocé. Lo violé de arriba a abajo y lo disfruté como un enfermo. Me recree hasta el extremo de que tardé más de 40 horas en curarme del vampirismo. No existía el viaje rápido. Y cada portal de Oblivion que se cruzaba en mi camino debía ser sellado a cal y canto. 6 meses tardé en aquella empresa. Pero lo hice. Y no como un reto personal. No. Lo hice porque aquello me parecía por aquel entonces la mejor experiencia de juego que había vivido y que posiblemente viviría.

No importaba la mala optimización. Y que cuando quisieras moverte por el mundo el cartel de Cargando fuera tu fiel compañero de viaje. Ni siquiera me importaba el cuestionable sistema de combate. Todo quedaba palidecido por la excelente apuesta que sobre el papel nos ponía la gente de Bethesda.

Son incontables las horas que pasé en la Universidad Arcana, explorando los límites de la alquimia. O la enorme satisfacción personal que alcancé una vez fui

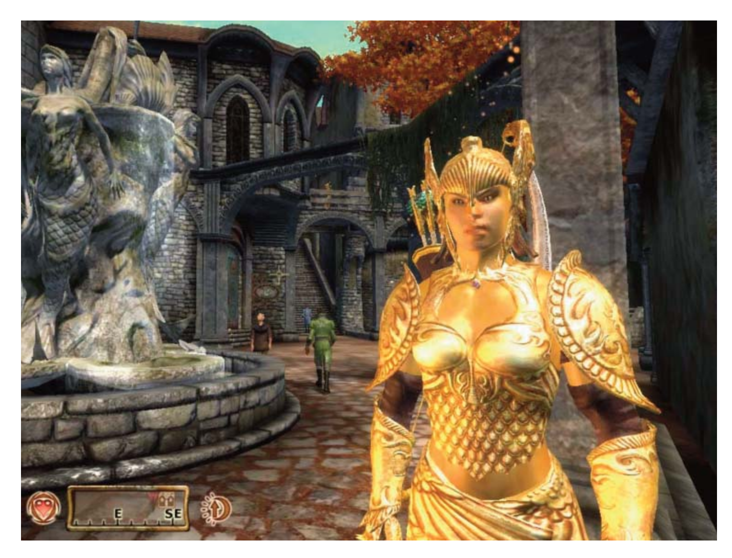
Algunos datos de interés

- Aseguraba 300 horas de juego
- Es el título más vendido de la franquicia
- Cuenta con edición Quinto Aniversario
- Se lanzaron dos DLC
- Fue uno de los impulsores de X360

proclamado Campeón en la Arena. Un mundo de posibilidades donde parecía que no había límites.

Como ya me ocurriera con Morrowind, la gestión de las secundarias, y la profundidad manifiesta de los diferentes gremios sustentaban ya por sí solos la existencia de Oblivion. Tan solo con ellos el juego podía haber salido a la calle. Y no hubiera pasado nada. Las misiones correspondientes a la Hermandad Oscura vuelven a posicionarse como las más ingeniosas dentro del extensísimo plantel que ofertaba Oblivion. Para el recuerdo queda la misión en la que debíamos ir eliminando objetivos en un Gran Hermano medieval. Impagable.

Sin embargo no fueron tan gratificantes los dos DLC que más tarde lo acompañaron. Caballero de los Nueve suponía una secundaria un tanto insulsa. No aportaba gran cosa, ni la sensación que transmitía una vez completada era que la buscara. Shivering Isles por el contrario sí que planteaba una expansión en condiciones. Nos trasladaba a una región paralela donde imperaba la locura y la disonancia. Teóricamente no era mal planteamiento. Sin embargo no casaba en absoluto con la atmósfera de dramatismo y fantasía que transmitía el juego original.







¿Es posible el juego perfecto?



Apoyándome en que cada vez estamos más cerca de ello debido al imparable avance de la tecnología, lo que hace años era una utopía hoy por hoy puede ser practicamente plausible. Mejores entornos, mayor inteligencia artificial y un sinfín de nuevas opciones para el jugador, son capaces de mostrarnos lo que conocemos como perfección. Otra cosa es ponerse...



Dani Meralho
Redactor Games Tribune

Si hace un par de décadas nos hubieran dicho que estaríamos disfrutando años después, de escenarios fotorrealistas difíciles de comparar con la realidad, de una IA increible donde los npcs parecieran tener vida propia y donde todo el conjunto pudiera denominarse al fin como una vida virtual, pensaríamos que nos querrían tomar el pelo.

Ese momento ha llegado, y lo que entonces era auténtica ciencia ficción, hoy es una verdad demostrada y comprobada. ¿Se puede pedir más? En efecto, pero es ahí donde debemos de preguntarnos hasta cuánto debemos seguir tirando de la cuerda.

Los títulos presentes --no todos claro está-- gozan de unos magníficos guiones y una trama argumental digna de la mejor que se haya podido llevar al cine. Sólo hay que echar un vistazo a la saga **Max Payne** o a la propia **Mass Effect** para cerciorarse de ello. Gran parte de los videojuegos actuales muestran en pantalla entornos practicamente perfectos que cuesta creer que simplemente sean unos y ceros. Bandas sonoras recreadas por los mejores y más reconocidos especialistas. Muchos, compositores consagrados como ya ocurrió con la segunda entrega de Crysis. Ahora se hacen cosas impensables que si bien no son perfectas poco le falta. Sólo está a un paso y ese pequeño andar depende del parecer del usuario.

¿Hasta qué punto consideramos que debe de empezar la perfección? ¿Hay un punto y aparte para definir esta idea? A veces me sorprendo cuando, echando un vistazo a cualquier foro, leo a gente que tilda de nefasto a todo un **Rage** o que trata de "malo" gráficamente al mismísimo **Skyrim** --muy de moda ahora y sino leed la revista de este mes-- por tratarse de un motor mejorado del anterior. La exigencia es tal, que cada año pedimos más y más, considerando que tanto **Ps3** como **Xbox 360** están completamente desfasadas y que debería-

Diferencia de opiniones

Como muestra de lo que el público a primera vista entiende por perfección en un videojuego, os traemos la opinión de uno de nuestros lectores e ilustrador de profesión. A la pregunta de "¿Qué es para tí un juego perfecto?",la contestación de este fue la siguiente.

Gráficamente bueno y estable, una IA que se adapte al jugador creando quests aleatorias según sus acciones. El uso indiscriminado de vehículos y armas según habilidades todas ellas mejoradas de un modo realista."...Manuel J. R .



mos de hacer ya un cambio generacional. Todo porque los pelos del cogote del último personaje de turno no se mueven con la libertad que deberían. Curioso modo de valorar la calidad de un juego si es que sólo nos fijamos en el número de polígonos.

Aquellos los que somos de mi "quinta" posiblemente nos lo tomemos con otra filosofía. Anteponiendo otras características a lo que primero entra por los ojos. **Monkey Island** en su momento --y hoy mismo si nos ponemos--sigue siendo una obra maestra que quizás gráficamente ahora no esté a la altura pero sí posee una serie de elementos que ninguna de sus secuelas más actuales lograron repetir.

Un juego perfecto, en mi opinión, no es aquel que disfruta de la mejor calidad visual o sonora. Eso son adornos o añadidos que de un modo u otro siempre terminan pasando a un segundo plano. Quizás la "muchachada"actual no entienda otro lenguaje pero para muestra un botón, los juegos indie no se caracterizan por tener una calidad gráfica avanzada y generan en conjunto más ingresos que cualquier otro que no sea un "must have". Las cifras están ahí y siguen asombrando.

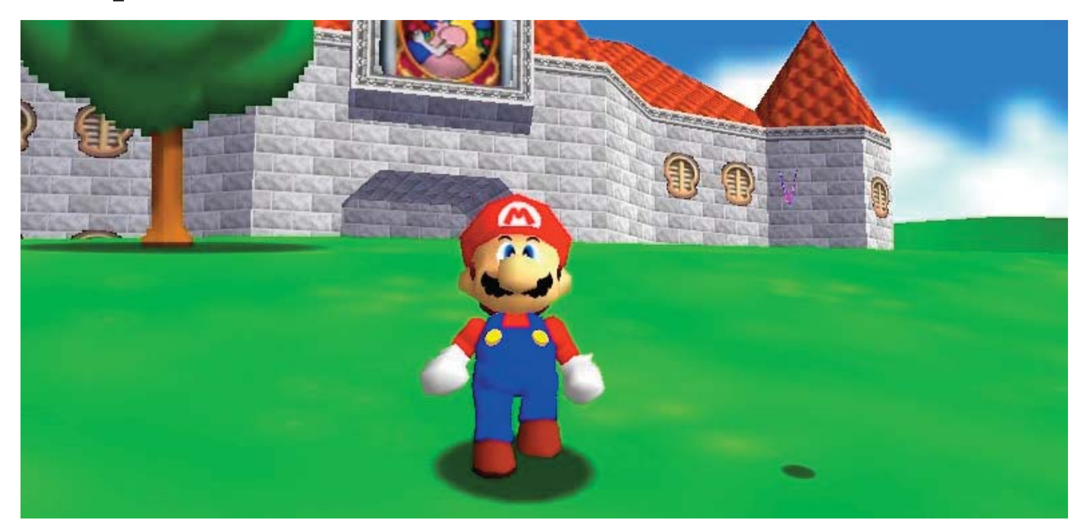
Participar de como digo, perfectos guiones y situaciones inolvidables, realizar todo tipo de acciones lo más cercanas a la realidad. Disfrutar en definitiva de una muy completa experiencia virtual, es algo que muchos juegos ya poseen, pero siempre por desgracia y para la opinión pública del sector, tras la sombra de la calidad gráfica en general.

Entonces, y sí obviamos todas las distintas características técnicas, podremos asegurar que ya existe el juego perfecto. Aquel que te provoque sensaciones, que te haga inmiscuirte en la aventura como si realmente el jugador lo estuviera viviendo. Aquel que cuando al fin te lo terminas te haga suspirar. Ese que hace que te vayas a la cama pensando en lo recorrido y lo que todavía queda por sufrir.

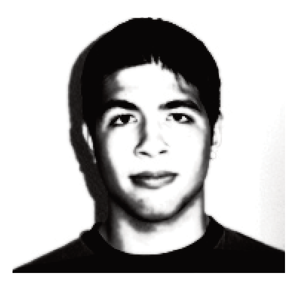
Es muy subjetivo sí, porque el baremo de cada jugador es muy diferente, lo que a unos le parece una obra maestra a otros le parecerá una auténtica basura. Pero aún así y relativizando, todos sabemos reconocer cuando un título es bueno y trae algo bajo el brazo del que adolecen los demás, nos guste o no. Algo que hace que se distinga de entre el resto.

Por eso y pese a que defender esta postura es algo difícil, me afianzo en la idea de que el juego perfecto sí existe y es más, sigue siendo posible, pero todo eso claro está, depende más de las ganas de los creadores que incluso de la propia maestría.

La perfección no existe



Quizás el sistema de puntuación que se suele utilizar a la hora de valorar a los videojuegos lleva a la falsa impresión de que existe la perfección, representada numéricamente por la nota máxima. En el texto trataré de defender que esta impresión es falsa y que la perfección en los videojuegos no es más que un objetivo al que tratar de aproximarse cuanto más mejor



Octavio Morante
Redactor Games Tribune

Desde siempre, hemos querido poder cuantificar y ordenar todo. Esta corriente, como no, también llegó a los videojuegos. Esa necesidad de darle un valor numérico a cada título es un "estándar" del sector y rara es la publicación que no la usa. Y, en cierto sentido, es útil, siempre que se usen bien, para hacerse una idea de la calidad que el redactor atribuye al juego. Los problemas vienen cuando se le da una relevancia desmedida.

Con este sistema también llega la polémica de la perfección. ¿Existe el juego perfecto?

Para poder debatir sobre si es posible, primero habría que preguntarse lo que es realmente la perfección en un videojuego.

Y el problema llegados a este punto es que podemos encontrar tantas definiciones como jugadores. ¿Es unos gráficos ultrarealistas? ¿Una banda sonora digna de Mozart? ¿Una jugabilidad divertida y original? ¿Todo esto junto?

Empezando por los gráficos, es complicado encontrar un criterio por el que un videojuego se merezca un 10. Como sabemos, la tecnología avanza a pasos agigantados y lo que hoy son unos gráficos potentes quizás mañana ya no.

Una posibilidad es considerar la potencia de la consola del videojuego en cuestión y ver hasta que punto se "exprime" la capacidad de la misma. Aunque claro, en ese caso hasta el fin de la vida de la plataforma ningún juego tendría esa "perfección gráfica"

Como ya se ha comentado en esta revista muchas veces, parece que en la actualidad se le da una importancia a los gráficos que realmente no tienen. Sinceramente, no creo que por unos gráficos potentes se pueda considerar a ningún juego "perfecto" porque dentro de 10 años nadie se acordará de él.

Las innovaciones en la jugabilidad y diversión pueden ser un mejor criterio y la mayoría de los videojuegos de hace años que hoy se siguen considerando exce-

Diferencia de criterios

Es difícil juzgar cuando un videojuego alcanza la dichosa perfección en uno de sus apartados. ¿Cómo se le puede asignar el adjetivo de “perfecto” por ejemplo, a unos gráficos? ¿Seguro que es imposible superarlos, que ha llegado al techo técnico de la consola? ¿Y cómo sabemos eso sin conocer en profundidad a la plataforma?

Y respecto a la jugabilidad, ¿tiene sentido considerarla perfecta? Considerar algo perfecto implica reconocer que no puede mejorar, y eso es algo bastante arriesgado, con la rápida evolución del sector.



lentes lo son por este motivo.

Sin embargo, la posibilidad de un videojuego perfecto sigue siendo, en mi opinión, imposible.

El concepto de “perfección” no es más que un objetivo al que algunos títulos logran acercarse más que otros. Para empezar, la gran subjetividad de algo como la calidad de un videojuego imposibilita toda opción de lograr ese juego “perfecto” (que presumiblemente debería serlo para cualquier persona). Lo que para mí puede ser genial para otro jugador puede ser mediocre.

Por otra parte, aún asumiendo que todos tuviéramos exactamente el mismo gusto, este hipotético desarrollo seguiría siendo imposible: los videojuegos los diseñan personas, que no son perfectas. Siempre se le podrá achacar algún fallo a cualquier juego, por bueno que sea. Ya sea alguna zona que flojea, bugs, algún personaje peor diseñado...

Sabiendo esto, ¿sigue teniendo sentido darle a un videojuego la puntuación perfecta? Dentro del sentido que puede tener asignar una nota numérica, sí. El significado de esa nota es simplemente que es un juego excelente, de los mejores, no que sea perfecto. De hecho, se suele conceder esas notas aún reconociendo fallos menores que como ya he dicho todos los títulos tienen (aunque algunos más que otros).

Por supuesto, han existido y existirán en el futuro juegos sobresalientes, considerados obras maestras por lo que representaron y supusieron en su momento, a pesar de no tener unos gráficos a la altura de los de hoy en día. Sin embargo, ¿podemos decir que, por ejemplo, “The Legend of Zelda: Ocarina of Time”, es un juego perfecto?

Desde luego es una obra maestra de eso poca duda cabe. Y aún así se le pueden achacar algunos errores, como a cualquier videojuego.

De todas formas, quizás la cuestión de llamar o no perfecto a un videojuego de ese calibre no deja de ser un mero problema de términos. Siguiendo con el ejemplo, casi todo el mundo reconoce la calidad del Ocarina of Time y realza sus virtudes (que son muchas) y no tanto sus problemas (que son menos).

Y eso pasa siempre, cuando un videojuego deja tan buenas sensaciones se tiende a perdonar sus fallos. No obstante, perdonar fallos no hace que estos desaparezcan. Y en ese sentido, todos los juegos los tienen y por ello, no pueden ser considerados perfectos.

Y ahora, si me disculpais, voy a seguir jugando al “The Legend of Zelda: Skyward Sword” que no será perfecto, pero desde luego lo estoy disfrutando igual.

¡Messi pasa a FIFA Street!



Una de nuestras plumas más efusivas, Hernán Panessi, columnista desde Latinoamérica, nos cuenta porqué no está tan de acuerdo con la inclusión de Messi en la nueva saga de FIFA Street, dejando huérfanos de "La Pulga" a los fervientes seguidores del Pro Evolution Soccer

El amor por Lionel Messi no tiene clubs, barreras, camisetas ni compañías de videojuegos. Lo queremos en Argentina, en España, en Catalunya, en Uruguay, en Egipto, en Japón, en el Bacelona, en la Selección de José Pekerman, de Diego Maradona, de Alejandro Sabella, en Konami o en Electronic Arts. La devoción por este pequeño-gran astro del fútbol es tal que cualquier noticia que le incumba resuena con fuertes ecos en todo el planeta. Así, la novedad que nos llega desde los Estados Unidos es que Lionel Messi, ahora, dejará de ser la cara del Pro Evolution Soccer pasando a ser, en la transferencia más cara de la temporada, la nueva imagen global del FIFA Street 2012, disponible a partir de Marzo del 2012. Y no todos estamos contentos con ello. A estas alturas, los fundamentalistas del PES lo extrañaremos sobremanera.

"*El mejor futbolista del mundo se une a la franquicia número uno en ventas de videojuegos de deportes*", dice la gacetilla oficial difundida por los propios responsables del game, Electronic Arts. Asimismo, este 24 de Noviembre del 2011 quedará como el día en que Messi se cruzó de vereda firmando un contrato "*por varios años*" –cuya información puntual no fue difundida a los medios masivos de comunicación- con este sub-producto de FIFA (es que, claro, la indignación pasa no porque sea cara de FIFA, sino porque sea de un juego de ¡street soccer!).

Está claro que lo de Messi no es un fútbol de street –no hay rusticidad ni unidimensionalidad de cemento en su juego, más sí magia de largos campos de césped o, a lo sumo, si nos ponemos en nostálgicos, nobles potreros de barro-. Todo ese despliegue que muestran los highlights del game son propios de la invención del peor de los ejecutivos de traje y corbata. La vida de Messi pasa por un campo de juego, una cancha, no en una jaula ficticia e improbable como proponen hacernos fantasear algunos.

Desde este humilde espacio, además como conservador del fútbol en su forma más pura, no encuentro positiva la venta de derechos de la explotación de imagen de Messi a un videojuego que representa casi antagónicamente lo de Lío: fundamentalmente, tricks en vano para la gilada voyeur de la efímera circunstancia (para eso, por caso, dejémoslo a



Cristiano Ronaldo que ya con él basta y sobra).

Entiendo, por supuesto, que para FIFA significa una enorme invención de dinero en marketing pero, en rigor, creo que hay una disociación de la "figura Messi" con la de cualquier estrella del fútbol callejero. Recordemos que esta franquicia "*replica la forma en que los futbolistas callejeros juegan alrededor del mundo*". ¿Messi no es, acaso, el mejor jugador de fútbol del mundo a raíz de sus actuaciones en Barcelona y la Selección Argentina? ¿Y dónde queda el fútbol callejero, entonces?

"*Con Messi en nuestro equipo, tenemos al mejor y más excitante jugador para ayudar a EA Sports a mantener su liderazgo mundial en los años por venir*", dijo en conferencia de prensa Matt Bilbey, Vicepresidente y Gerente General de EA Sports football. "*Messi se convertirá en el embajador de EA SPORTS football* –agrega Bilbey-. *Será la piedra angular de campañas de marketing y publicidad, apareciendo en los empaques y siendo utilizado en actividades de redes sociales en todo el mundo para la franquicia FIFA*". Nótese: marketing y publicidad. ¿Y jugabilidad? ¿Fidelidad? ¿Gráficos? ¿Evolución? ¿Desarrollo de habilidades? ¡Uf! ¡Qué duro!



Por otra parte, esperamos, además, como buenos fanas de Messi, que la gente de Konami no se tome ningún tipo de represalias con sus abilities –así le llaman en los juegos de fútbol a las estadísticas que atañen a las condiciones deportivas-, que, a propósito, en la edición del 2011 encontró su mejor versión, aunque perdiendo lujos cuando estaba en la Selección Argentina (en una sensible muestra de realidad, sintiéndose tocado por la triste carencia de magia de sus compañeros de turno).

HERNÁN PANESSI
CORRESPONSAL GTM SUDAMÉRICA (BBAA)
twitter.com/hernanpanessi

desarrolla: swing swing submarine · **distribuidor:** steam · **género:** puzle · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 4,99 € · **edad:** ??

Blocks That Matter

Mezcla perfecta de plataformas y puzle

Dos desarrolladores de videojuegos han sido secuestrados y nosotros, con la ayuda de extraño dispositivo, somos los únicos que podemos liberarlos. Una extraña historia para un juego que mezcla sabiamente plataformas y puzles

Los componentes del estudio Swing Swing Submarine (Alexey y Markus) han sido secuestrados. Su última esperanza es que el prototipo en el que están trabajado, el Tetrabot, sea capaz de llegar hasta ellos y salvarlos. El Tetrabot es un ingenioso dispositivo con apariencia de lavadora que entre otras capacidades es capaz de absorber los bloques que destruye, para posteriormente reconstruir piezas de cuatro bloques (en claro homenaje al Tetris de Pázhitnov) con los que alcanzar la salida de 40 fases, que de otra forma serían inaccesibles. Esta absurda historia y la extraña capacidad del Tetrabot dan pie a un título que mezcla de una forma perfecta plataformas y puzles, uno de esos casos en los que una gran idea y un buen trabajo de desarrollo compensan la falta de presupuesto y por tanto valores de producción mayores.

Lo que inicialmente parece simple y sencillo, se va complicando poco a poco con una curva de dificultad perfectamente equilibrada y calculada hasta hacer que nos volvamos locos buscando la solución a la fase en la que nos encontremos para poder avanzar. Si no fuese suficiente con encontrar la forma de reutilizar los bloques para encontrar la salida, no faltarán los habituales enemigos de los juegos de plataforma que nos obligarán a pensar y actuar con celeridad y diligencia. Blocks That Matter se podría haber quedado en el montón de juegos que pasan sin pena ni gloría si no tuviese ese toque que le hace especial, ese toque es sin duda el amor (y el humor) con el

Markus Persson "Notch" apadrina este juego, que tiene guiños a Minecraft y otros muchos títulos como Tetris, Lemmings o Digger

que se ha hecho, un cariño que se muestra en cada una de las 40 fases, en cada detalle, en cada menú o cada texto que conforman el juego. También en un sistema de control, que aunque al principio se muestra un poco lioso, las primeras fases hacen de tutorial para explicar como funciona y al poco tiempo estás perfectamente adaptado y se muestra rápido y eficaz.

Se trata de un título muy rejugable, la primera vez que te lo pases buscarás solo la salida de cada una de las fases, pero tiene mucho más, cada una de ellas tiene objetos escondidos y si ya era complicado usar los bloques para avanzar, tratar de conseguir estas recompensas secundarias no estará en la mano de los más impacientes, en muchas ocasiones parece imposible y de repente se te enciende la bombilla y ves como hacerlo, la satisfacción que produce el conseguirlo es comparable a la de cuando encontrabas la resolución a un puzle de tu aventura gráfica favorita.

Los gráficos de Blocks That Matter son simples, minimalistas podríamos decir incluso. Las animaciones son divertidas pero tampoco son nada del otro mundo. Algo parecido ocurre con el tema del sonido, los efectos están bien hechos pero se repiten hasta la saciedad y la música convendría que cambiase algo más a lo largo de las 40 fases. Da igual, está claro donde han puesto el enfoque Swing Swing Submarine a la hora de desarrollar el juego y ahí lo han clavado, han conseguido un juego de esos que como le des una hora te obliga a seguir jugando, y las satisfacciones que da están muy por encima de su precio.







Conclusiones:

Cuando el talento está por encima del presupuesto, cuando el amor por el trabajo bien hecho prevalece sobre los gráficos u otros aspectos técnicos, encontramos joyas como Blocks That Matter. Un homenaje a los juegos clásicos de plataformas y puzles, que une los dos géneros de un modo magistral.

Por qué debes jugarlo:

Porque a pesar de su apariencia sencillota e incluso infantil, guarda en su interior un juegazo, un título que hará que te estrujes las neuronas buscando la forma de usar los bloques para llegar a la salida. Y cuando lo hayas hecho solo es el comienzo del juego ya que comenzarás a rejugarlo tratando de conseguir los objetos secretos y los trofeos que ofrece.

Positivo:

- Divertido y exigente
- Un gran sentido del humor

Negativo:

- Está en inglés
- Queremos más fases

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

Bésame, soy Ne(r)d

por Adrián Suárez [Mugen]

@Nuevebits









Dime tú

El modo de decir las cosas

Menudo mes que llevamos de lanzamiento; el mejor para que mi consola decidiera dejar de funcionar ¿Verdad?. Sí, todavía no he jugado a Skyrim, ni al nuevo Uncharted, ni me he metido con MW3… un mes trágico para mí, qué queréis que os diga, por eso he puesto también al bueno de Ned a jugar a la Wii, que es mi consuelo; aunque con ese tremendo Zelda que se ha atiborrado de dieces, tampoco está la cosa como para quejarse.

Resulta que como no me da para jugar, me da por pensar, más concretamente en el conjunto de títulos que me estoy perdiendo, juegos que se basan en hacernos vivir aventuras a través de una historia, cada uno a su particular manera **¡Cómo ha avanzado el modo de narrarnos una aventura! ¿Verdad?** Cuando era chaval pensaba que la única forma era a base de bocadillos de texto y escenas de vídeo, pero ahora podemos interactuar con el desarrollo de la propia historia, el protagonista nos habla directamente o a través de sus pensamientos e incluso los enemigos nos describen sus maldades mientas nos movemos (normalmente acompañado todo, eso sí, de un cristal o muro invisible para que no estropeemos el momento) e incluso más allá, con la historia sin historia de Dark Souls (el último juego al que disfruté antes de que mi sistema muriera… “angelita”).

Es muy agradable descubrir cómo esta forma de hablarnos también salta a los menús contextuales, con ejemplos como el cuaderno de Nathan o el holo-menú de Isaac pero incluso lo son más cuando nos enfrentamos a las historias que se generan solas en los entornos multijugador; sí, aquí es cuando se me va la olla, lo sé; pero me gustaría que pensarais un segundo en cómo se genera una pequeña

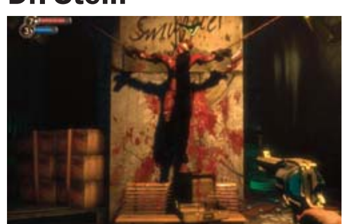
trama con los headsets puestos durante, por ejemplo, una partida de duelos por equipos en MW3

A poco que vivas un poco la emoción del combate y esta viveza sea proporcional a lo malo que seas (yo soy terrible jugando pero no puedo parar... ahora no puedo ni empezar, una trágica historia) se autogenera un odio hacia esa persona que te ha matado, y también hacia el equipo al que pertenece, produciéndose un diálogo invisible, satisfactorio, entre tú y ese tipo gordo de Arkansas (siempre me imagino que es así mi rival, vete tú a saber por qué). Ésta es la trama a la que me refiero, no existe, pero el juego nos está planteando un enemigo, una misión, poniendo nuestros nervios todo el contexto sin ni siquiera saberlo; y ésa es la magia del multijugador, que, sin quererlo, sin ni siquiera pretenderlo, tienen su propia manera de llegar a nosotros. **A su vez, estas sensaciones tan poderosas intentan ser implementadas más tarde en las partidas offline**, así, cíclicamente, retroalimentándose sin parar, el modo de contar una historia se retuerce, cambia y mejora; y ahora, a la hora de resolver un puzzle, llegamos a escuchar los pensamientos de un arqueólogo ayudándonos; y nos involucramos con él (a veces nos gustaría que cerrara un poco la boca, pero qué le vamos a hacer) naciendo ese diálogo mágico que construye una historia sin quererlo y a base de emociones e impulsos. Hablamos con los píxeles,

Nos hablan y nosotros lo hacemos con ellos, los videojuegos descubren y redescubren modos de comunicarse con nosotros, mejorando la experiencia.

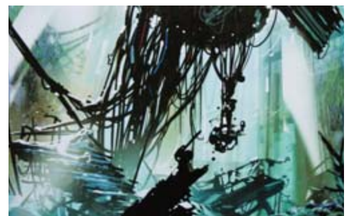
¿Qué me dices?

Dr. Stein



El loco Dr. Stein de Bioshock me dejó loco. Un tarado hablando de esas cosas tan truculentas de las que hablaba mientras te mostraba el resultado de sus experimentos. Un mundo construido a base de personalidades retorcidas que se nos descubren paso a paso. En **Bioshock** no importa la historia, sino cómo la historia ha trastocado la mente de los habitantes de Rapture, y la nuestra propia hasta hacerlos llegar a ese punto de caos. Hay ganas de ver lo que Infinite nos depara

GladOS



GladOS es puro amor y uno de los bichos más particulares, extraños y queridos de este sector. Una historia genial que se desgrana a través de un sistema operativo que promete tarta. Portal 2 fue toda una sorpresa tras el primero y una experiencia imprescindible para todo aquel que disfrute con los videojuegos. Una muestra más del buen trabajo de Valve, los tipos detrás de Half Life, unos maestros del hablar y de cierres inconclusos de trilogías. **Te olvidas de los puzzles, no de GladOS**

El niño ratón



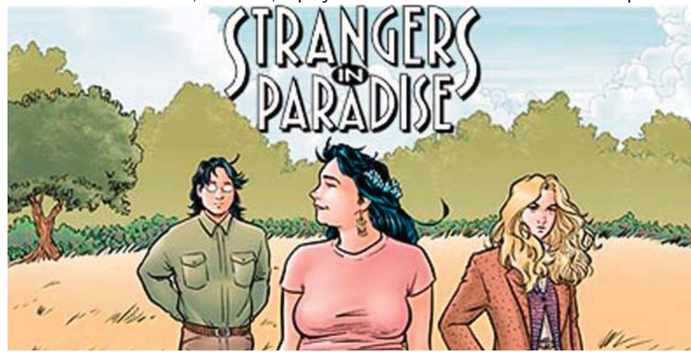
Aunque todo lo que he contado arriba lo pienso de corazón, tiene una contrapartida: los niños ratón, esos que te gritan al oído, arrancándote de la experiencia inmersiva del multijugador y devolvíendote a la realidad del salón de tu casa, **algo similar a un bug imbécil de Skyrim** (o eso dicen los que pueden jugarlo...sigh) o a una puerta indestructible, solucionar los límites del videojuego debería ser el reto de la nueva generación, no mejorar los gráficos

Como dos extraños en el paraíso

Stranges in Paradise es una muy interesante obra del autor Terry Moore. Historias costumbristas con el amor, la nostalgia y los miedos como protagonistas. Si hablamos de cómo contar historias en videojuegos y pasamos a hablar de cómics, resulta idónea esta obra, en la que su creador emplea no sólo la ilustración, sino también la poesía y la narrativa a pelo.

Descubrí Strangers in Paradise al mismo tiempo que Bone, en una época donde el manga había muerto para mí salvo por La Espada del Inmortal. Buscando cosas para leer me encontré con el entrañable personaje blanco, del que ya os he hablado en capítulos anteriores, y también con las aventuras de Katrina Choovanski y Francine. Por aquellas lo publicaba Dude Comics en una edición que, digamos, no era la más adecuada para la obra pero ahora que la tiene Norma, es el momento de hacerse con todos los tomos.

SiP tiene como centro de su trama a un personaje "imposible", a la arrolladora Katchoo: fuerte, segura, enérgica, con la lengua siempre preparada para responder y con un pasado de los que tienen tela. Con éste detrás, la obra gira en torno al amor que ésta siente por Francine, su antitésis, tranquila y marcada por el desengaño y las relaciones personales frustradas; vamos, Epi y Blas. Un amor imposible que a veces se torna en posible, todo ello regado por un cruce entre situaciones cotidianas y descacharrantes y la necesidad de la rubia de solucionar las cosas que ha



Si bien Strangers peca de perder su espíritu hacia el final, es un cómic soberbio, distinto y original. Una tragicomedia con mucho sabor

de dejar atrás para no herir a sus amigos.

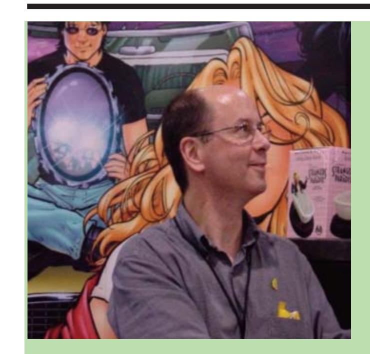
Los pinceles de Terry Moore son arrolladores, de una belleza magistral en el blanco y negro. Sus rostros son expresivos y luminosos y aunque tiene ciertas carencias en situaciones dinámicas, la verdad es que uno se queda enamorado de la maestría de este hombre; pero más que en lo artístico, SiP destaca por la narración, que cambia de forma siempre en busca de la mejor manera de expresar los sentimientos de sus protagonistas, y esto es todo un acierto. Entonces **¿Es Sip el trabajo perfecto? Pues no**. Del mismo modo que una peli de superhéroes es genial cuando el prota va descubriendo sus poderes y pierde interés cuando sólo tiene que matar al malo, a Strangers in Paradise le sucede algo parecido, fallando cuando se descubre el pasado de la protagonista y los sentimientos tan bien trabajados se reducen a un "a mi lado sufrirás por lo que he hecho en el pasado". Mi opinión personal es que el autor sabe trabajar perfectamente en el terreno del corazón pero patina al intentar describir asuntos de mafia, asesinatos y cosas aún más raras.

Aún con todo, Strangers in Paradise es toda una experiencia y aunque pierde fuerza en sus números finales, con un remate un tanto soso, es un trabajo muy interesante y fantástico. Si os apetece leer algo bueno, no os lo penséis.

TEXTO: A. SUÁREZ

Y después de Strangers in Paradise

los nuevos trabajos del autor



Si bien escribo sobre cómics en estas páginas, he de reconocer que no sigo las noticias sobre el tema tanto como las de videojuegos, así que me voy enterando de las novedades editoriales bien escuchando a Yuan en el genial podcast de GameOver o paseándome por mi tienda favorita, uno de los vicios ha de llevarse de manera relajada para que no le explote a uno el coco. A través del segundo método me he encontrado con un nuevo trabajo de Terry Moore llamado Echo y que, más que posiblemente, protagonice una futura sección comiquera dentro de "Bésame, soy Ne(r)d". Echo está construida con forma de road movie (para mí algo que lleve Road Movie en su composición es llevarme al extasis de manera automática) y, para mi sorpresa, tiene tintes de ciencia ficción, con superpoderes y todo. Algo que no es de extrañar ya que el autor ha colaborado y participado más de una y de dos veces con la Marvel.

Me agrada que se decida por un trabajo tan distinto de la "muchiaplaudida" SiP porque eso quiere decir que el tipo ha podido decidir hacer lo que le diera la gana y seguro que eso se refleja en el trabajo final, además comenzar desde la ciencia ficción y a partir de ahí meterse en temas sentimentales siempre es mejor que hacerlo al revés, porque si me compró un cómic que es un dramón ¡No me metas de repente ninjas, cojones! O bueno, sí… o no sé…



No solo Juegos

A Gifted Man

Conozcamos al Dr. Holt... y lo que lleva detrás



El Dr. Holt es un neurocirujano de éxito con su propia y elitista clínica, donde elige a quién operar y cuánto dinero ganará con cada paciente. Una noche se encuentra casualmente con su encantadora ex mujer, también médico, pero que trabaja en una clínica que atiende a los más desfavorecidos. Cenan juntos, se ríen, se abrazan, y se despiden hasta la próxima. Al día siguiente, Holt llama a la clínica para volver a hablar con ella, sólo para enterarse de que su querida ex murió dos semanas antes.

A partir de aquí, el Dr. Holt duda de su propia lucidez y se hace una serie de pruebas para comprobar que no se está volviendo loco, ni tiene algún tumor cerebral ni sufre alucinaciones. Lo cierto es que su ángel de la guarda particular se le va a seguir apareciendo, sólo a él, para asegurarse de que ayude a los compañeros de la clínica que ella dirigía, sabiendo que su repentina muerte dejó muchos cabos sueltos y pacientes necesitados. Holt tiene sus reservas, claro, pero el fantasma de su ex mujer no sólo es persistente sino que le hace sentir culpable si no deja de lado parte de su altanería para ayudar a los demás sin que medie beneficio económico. Este extraño don va a provocar que descuide a algunos de sus propios pacientes, pero le ayudará a experimentar lo que se siente salvando vidas por vocación... por primera vez en su vida.

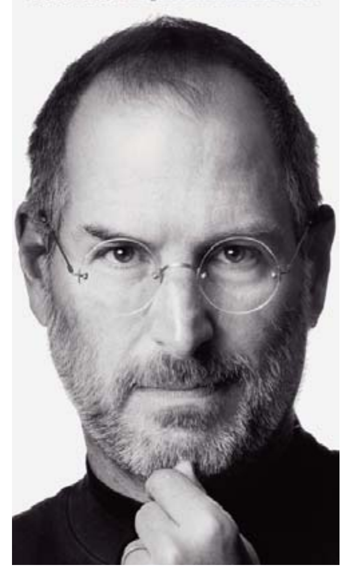
Steve Jobs

by Walter Isaacson

La biografía del fundador de Apple y Pixar va camino de convertirse en uno de los libros del año por volumen de ventas. Y aunque apareció en los estantes de las principales tiendas del mundo a pocos días su reciente falleciimento, no debemos interpretar este hecho como mero oportunismo: lo cierto es que el propio Steve Jobs pidió a Walter Isaacson que comenzase a escribir su biografía al poco tiempo de enterarse de que tenía cáncer de páncreas. Isaacson no lo sabía, y daba por hecho que era pronto para relatar la vida de un hombre al que, todos pensábamos, aún le quedaban al menos una o dos décadas de logros empresariales y creativos.

No obstante, y tras enterarse de la enfermedad que amenazaba a su amigo, el autor de biografías como las de Kissinger, Einstein y Benjamin Fraklyn accede y comienza una profunda tarea de investigación que toca prácticamente todos los aspectos de la vida de Jobs, las raíces de sus padres (biológicos y adoptivos), la evolución de su personalidad y de sus aspiraciones y las opiniones sin edulcorar de compañeros de trabajo, amigos más

Una serie revelación, uno de los libros del año y un disco de remixes poco convencional



y menos íntimos, familiares y rivales. Jobs dio total libertad a su biógrafo para que removiera cuanta porquería creyera menester y ni siquiera pidió leer la obra terminada antes de su publicación. El resultado son más de 730 páginas en las que se nos confirma lo que la mayoría suponíamos, para bien y para mal, pero que también supone una lección de valores como la constancia, el amor por la innovación, el liderazgo... y al mismo tiempo, nos abre los ojos un poco más a las obsesiones de los genios, a lo que algunos ven como locura y otros como visión de futuro. Lo mejor, posiblemente, su relación con Steve Wozniak y los capítulos sobre la creación de iTunes y el iPod. Totalmente recomendado.

Michael Jackson: Immortal

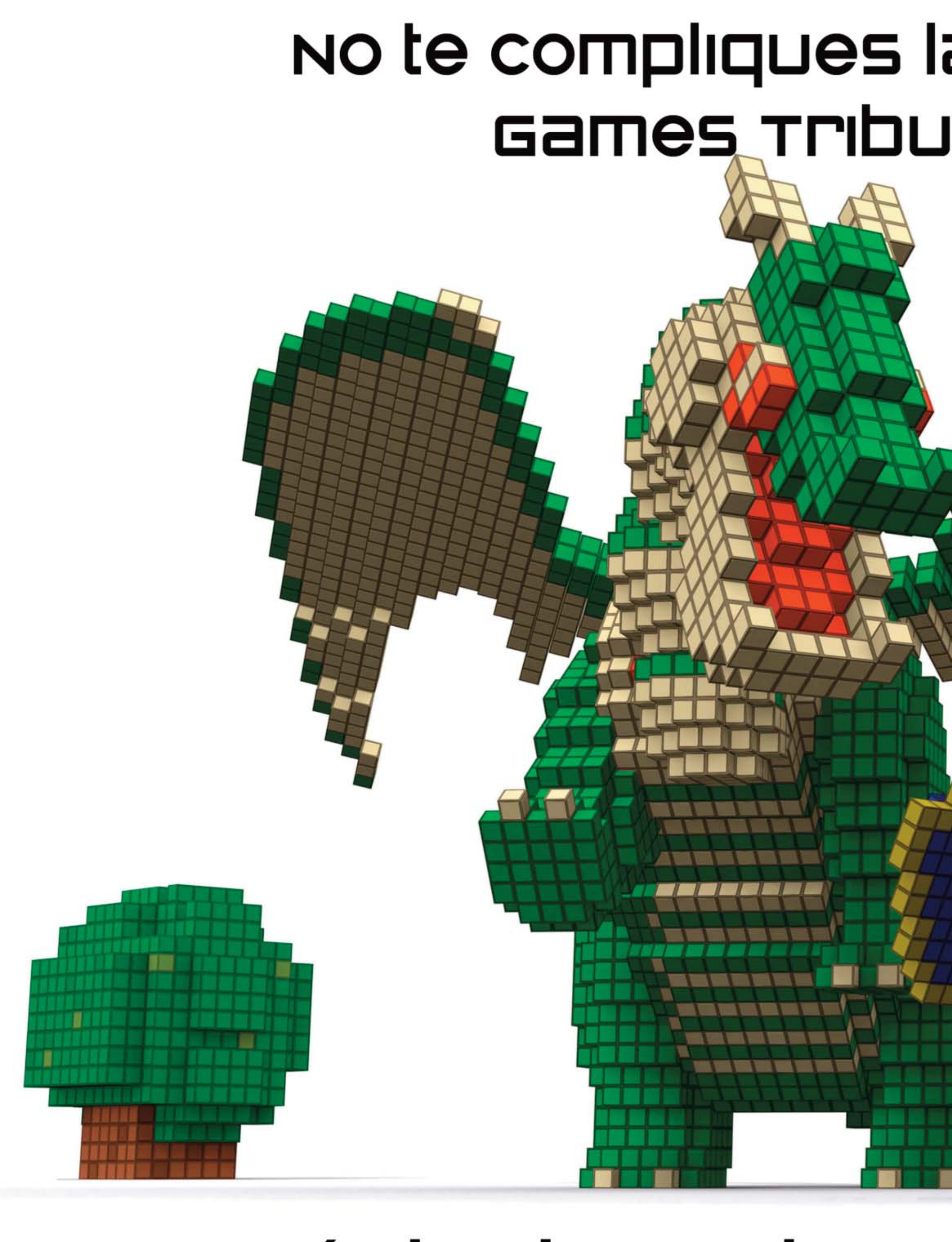
Lo nuevo del Circo del Sol promete... muchísimo



Después del primer disco póstumo del Rey del Pop, titulado simplemente (en un alarde de originalidad) Michael, llega un nuevo lanzamiento discográfico que, a primera vista, puede resultar decepcionante. Tras años de recopilatorios que aportaban poco o nada a una discografía más que explotada (y más que conocida por el fan medio), sale al mercado un disco de remixes. ¡Con la cantidad de demos y temas inéditos que quedarán por publicar!

Es normal pensar esto. Pero el disco en cuestión no es una selección de pobres remezclas porque sí. Se trata de los nuevos arreglos que utilizará el Cirque du Soleil en su próxima gira internacional de espectáculos llenos de luz, música y, en general, arte en movimiento. Los organizadores y el propio Michael Jackson (actualmente más bien sus herederos) llevaban tiempo incubando la idea de un nuevo espectáculo inspirado en la música y coreografías del artista. Y con toda probabilidad, será en 2012 cuando podamos disfrutar de él. Por ahora, lo que sí podemos catar es la música en sí, disponible en edición normal y "deluxe" (contando ésta con pistas adicionales). Y lo que podría ser otro disco de remixes sin personalidad se torna mucho más interesante cuando notas la gran coesión que existe entre ellos y sabes que, esta vez sí, forman parte de algo que va a ser grandioso.

CARLOS OLIVEROS


no te compliques la
Games Tribu



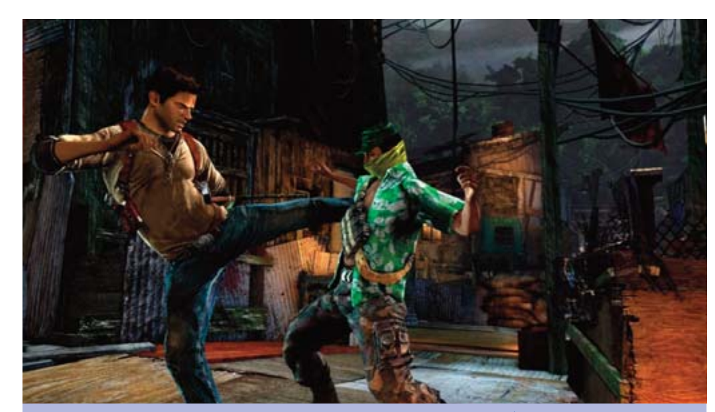
Uncharted: Golden Abyss

Un tesoro portátil

La saga Uncharted ha pasado ser “una especie de Tomb Raider con un personaje masculino” a un título con personalidad propia y un referente en su género. Por ello Sony a querido que esta saga acompañe a PSVita en su puesta de gala

Después del grandísimo éxito cosechado en la consola de sobremesa de Sony, ahora le llega el turno a la “pequeña” joya japonesa recibir las aventuras de este intrépido explorador. Siendo este título la carta de presentación de PSVita.

En esta ocasión no es Naughty Dog el quipo encargado del desarrollo del juego, si no que corre a cargo de Sony Bend Studio. Eso si los chicos de Naughty Dog no quieren dejar de lado a su franquicia estrella, y para ello se están encargando de la supervisión y colaboración de la misma.

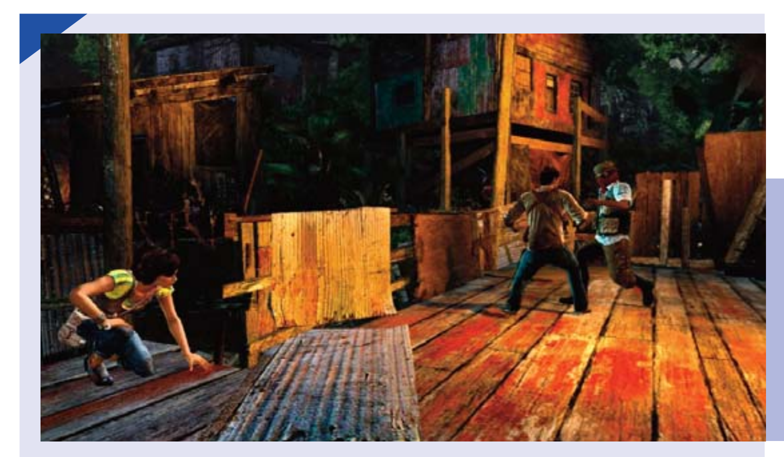


Los combates cuerpo a cuerpo seguirán estando presentes a lo largo del juego, sus animaciones serán de lo más fluidas

Lo cual es una garantía de que el título tendrá un nivel de calidad elevado, de hecho ya se ha podido apreciar en las diversas pruebas a la que hemos asistido. Y es que Sony quiere tener todo bien hecho para el lanzamiento de su nueva portátil, aprendiendo así del error obtenido con la consola anterior.

En esta entrega la historia se desarrollará antes de lo vivido en "El Tesoro de Drake". El objetivo de la aventura en esta ocasión será descubrir el oscuro secreto que se esconde detrás de una expedición española que fue masacrada hace 400 años, siguiendo la pista de una antigua y secreta secta española, precisamente. Esto nos llevará por templos, cavernas... lo típico en el género de aventuras, en la parte central de América, hasta dar con la legendaria ciudad perdida.

Pero Drake no irá solo, estará acompañado de un tal Jason Dante, un antiguo amigo con el que mantiene una relación muy parecida a la que tiene con Sullivan. De por medio también encontramos a Marisa Chase, la nieta de un arqueólogo que desapareció misteriosamente, y Roberto Agüero, un malvado general. En conclusión, se cum-



En esta entrega estaremos acompañados por Jason Dante y Marisa Chase. Como es habitual, Drake nunca está solo



Los escenarios contarán con un excelente nivel de detalle, como se puede apreciar en la imagen

plen todos los ingredientes para que el resultado de este "guiso" nos ponga en nuestra palma de la mano una aventura llena de acción y grandes dosis épicas.

A nivel gráfico, la calidad mostrada por el momento es bastante elevada. La imitación de los gráficos de la primera entrega de Uncharted es seguramente lo más sorprendente de este spin-off. Uncharted es una saga reconocida por su apartado visual y aquí, en una pantalla OLED de cinco pulgadas, están intactos. Algunos números lo ilustran: Resistance Retribution tenía unos 50.000 polígonos por frame, mientras que Golden Abyss muestra cerca de 260.000. Números impresionantes, pero lo que realmente cuenta para muchos es lo fiel que es con respecto a los originales de PS3. Pudiendo observar entornos con múltiples y dinámicos efectos de luz, y con unos movimientos de Drake suaves y detallados. Así como el ya característico "trato de favor" realizado en todo lo que a los efectos de agua se refiere. Volveremos a ver a Drake salir empapado del agua con su ropa secándose con el paso del tiempo mientras deja huellas mojadas detrás de él, todo un lujo de detalles para una versión portátil.

En cuanto al control, la sensación sigue siendo la de estar ante un 'Uncharted', aunque en esta ocasión se están aprovechando las diversas funcionalidades extra de PSVita, como el uso de la pantalla táctil para acciones puntuales en los combates. Lo llamativo es que el mismo sistema táctil lo podremos utilizar para hacer que Nathan salte o suba por diversas zonas, funcionando, de una manera bastante intuitiva.

También podremos hacer uso del sensor de movimiento, a modo de SIXAXIS, como por ejemplo a la hora de apuntar, balancearnos, etc. Aquí llama la atención el uso del rifle francotirador. Para apuntar con este arma, debemos mover la consola entera en el mundo real para conseguir un tiro preciso en el mundo virtual. Todas estas acciones se realizan de forma opcional, por lo que se seguirán pudiendo hacer de la manera tradicional, con botones. Con lo que la decisión de cómo jugar está en nuestras manos (nunca mejor dicho), ya sea de manera táctil, tradicional o mixta.

Otro aspecto a tener en cuenta son las pequeñas cinemáticas (las cuales sumarán un total de dos horas aproximadamente) muestran que la personalidad de Drake está intacta. Los diálogos rápidos e incisivos están ahí y parecen correctos, gracias en buena parte al uso de la tecnología de captura de movimientos de Naughty Dog y al regreso de Nolan North.

Tampoco faltará la esencia en el apartado sonoro, con su característica banda sonora de corte épico y acorde a toda la acción que vayamos observando así como unos efectos sonoros bien implantados. Es de esperar que, como nos tienen ya acostumbrados, venga totalmente doblado al castellano.

Sin duda este juego tiene todos los alicientes para que sea uno de los títulos vende consolas, por ello Sony ha apostado fuerte para que Uncharted esté presente en el desembarco de su nueva consola. Toda una apuesta en serio para poder desbancar a Nintendo de su reinado en el ámbito portátil.



El sistema táctil de PSVita podrá ser utilizado para que nuestro personaje escale, aún así podremos usar el sistema "tradicional"



Los tiroteos también estarán presentes a lo largo de esta historia, muy en la linea a la que nos tienen acostumbrados

Valoración:

Por difícil que parezca, Sony Bend Studio está consiguiendo transportar toda la esencia de Uncharted a la nueva portátil de Sony.

Porque, antes de nada, Uncharted Golden Abyss será eso, un Uncharted en toda regla. Algo que se esforzarán en recordarnos la jugabilidad, la historia y, sobre todo, los gráficos. Toda una evidente muestra del potencial que tendrá PSVita. Por desgracia, los europeos tendremos que esperar unos 2 meses más que los japoneses, que podrán tenerla en para Navidades.

TEXTO: JORGE SERRANO

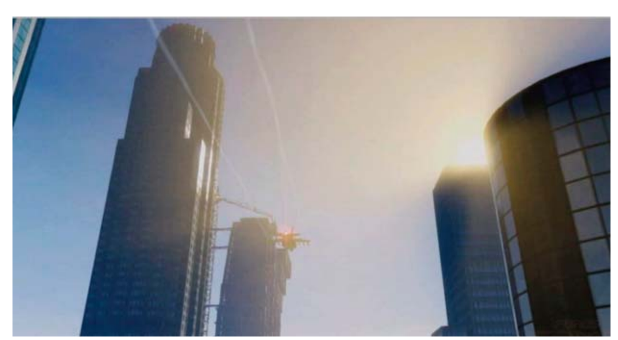
Grand Thef Auto V

Palabras mayores

A principios del mes pasado pudimos ver el primer trailer de la próxima apuesta de Rockstar. El quinto capítulo llega vitaminado y pretende llevar al límite el parque de consolas actuales. Ojo a lo que se baraja



Como suele ser habitual en la política de Rockstar, apenas han trascendido datos relevantes al juego de forma oficial. Pero sí muchos, muchos rumores. GTA V vuelve a Los Santos. La ciudad que ya fuera coprotagonista de San Andreas y sátira de la real Los Ángeles. Entre lo poco que hemos podido saber está el hecho de que ésta va a ser el punto central sobre la que se va a armar la nueva historia. Pero lo hace sobrecogiendo. La extensión que se maneja en cifras habla de una superficie que cuadriplicaría la Liberty City de GTA IV. Y eso solo sería el área metropolitana. Puesto que a su alrededor tendremos diversa orografía y pequeños poblados que darán forma a este nuevo condado. Y si los exteriores son inmensos, también se han preocupado en dotarnos de un buen número de localizaciones internas. Entre las ya confirmadas encontraremos un hospital, un gran centro comercial, un campus universitario, una presa a las afueras, una comisaría de policía y como novedad, podremos bajar a visitar el alcantarillado. Estos nuevos emplazamientos van a ser parte importante a la hora de



Los Santos conforma el área metropolitana. Pero a su alrededor vamos a poder encontrar otros asentamientos y mucho campo

plantear las nuevas misiones en GTA V.

Esta entrega pretende ahondar más en el camino de mostrar un GTA más real y alejado de la sensación de comic que imperó en su andadura en la pasada generación. Es por ello que todo se va a humanizar aún más si cabe. Y en este proceso interviene mucho el desarrollo de la IA, tanto aliada como enemiga. Si en Liberty City ya comenzamos a percibir que éramos solo un elemento más dentro del intrasistema de la ciudad, aquí va a ir un paso más allá. Ya no vamos a ser el principal foco de alteración del entorno. A nuestro alrededor se sucederán acontecimientos rutinarios que pueden darse en las grandes megalópolis del mundo. A su vez se ha incidido en desarrollar una mejor gestión de las fuerzas del orden. Esta va a responder con mayor naturalidad al ataque recibido. Incluso si somos perseguidos por un crimen de considerable cuantía, no dudarán en echarnos encima a los antidisturbios o llegar a asaltar la casa donde nos refugiemos si así lo consideran oportuno. Pero toda acción trae consigo una reacción. Podemos parapetarnos en ellas construyendo improvisadas barricadas con mobiliario para blo-

GTA V se presentó al mundo el pasado 2 de noviembre. En él volvemos a Los Santos, ciudad que ya visitamos en San Andreas. Pero esta vez el mapeado contará con proporciones épicas. Solo la ciudad se baraja que será 4 veces Liberty City

quear el acceso al inmueble.

Pero como todo nuevo paso adelante, este parece que tiene que venir acompañado de un lavado de cara. Y por lo que hemos podido ver en el tráiler, así parece que será. Cogiendo con pinzas qué puede ser in-game y que puede ser parte de una secuencia de video (que aúnque sean generadas por el motor del juego, siempre lucen mejor) el acabado general muestra mayor nitidez y definición, así como una mejor realización de modelados y de tratamiento de las texturas. Basta con ver el nivel de detalle con el que se ha recreado la escena que acompaña esta página a su pie.

Podremos usar elementos del escenario como armas. Por si fuera poco el arsenal de Uzis, escopetas, RPG's...

De la misma manera se ha decidido refrescar la fórmula y erradicar los puntos negros que más quejas levantaron en GTA IV. Sin lugar a dudas el aspecto más criticado fue la excesiva necesidad de hacer vida social en él. El teléfono vuelve a acompañarnos, pero solo nos llamarán aquellos con los que tengamos relación real en el juego. Y lo harán para contactar con nosotros en medio de una misión o para iniciarlas.

Esta vuelta a Los Santos también va a significar el retorno de ciertos elementos que se decidieron no incluir en el anterior juego. Aunque no podemos personalizar a nuestro protagonista (del que no se ha revelado nada de forma oficial) en cuestiones de edad, color de piel o estatura, sí que podremos hacerlo en complexión fí-

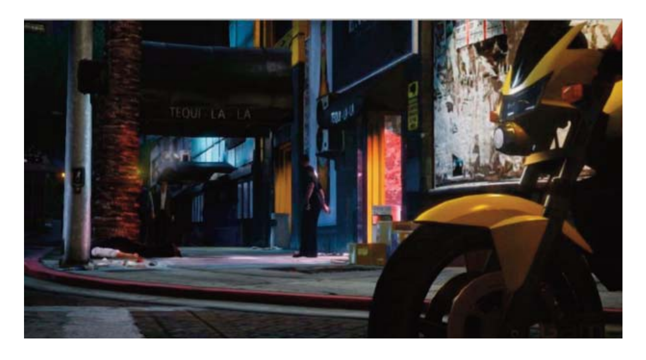
La última de Rockstar

Rockstar tiene sus seguidores y detractores. Pero es innegable el hecho de que cada lanzamiento suyo llega avalado por la calidad. GTA IV y Red Dead Redemption son a todas luces dos grandes regalos a todos los jugadores. Eso sin olvidar las magníficas expansiones con las que suelen acompañar a sus títulos.

The Lost and Damned y The Ballad of Gay Tony podrían conformar por sí mismos dos juegos totalmente independientes por su duración, variedad y planteamiento. Peor parado sale Undead Nightmare si lo comparamos con estos dos. Pero por sí solo de nuevo se vuelve a posicionar como un DLC que bien justifica su existencia y su desembolso. Otros en cambio nos cobran burradas por mapas, online pass o trajes...

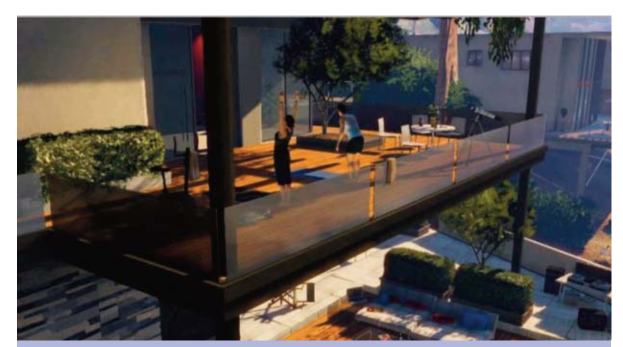
El nivel de modelado y texturización ha sido mejorado ostensiblemente











Los Santos es una ciudad que vive su propio ritmo de vida. Nosotros solo somos uno más entre todos ellos

sica. Podremos ser más o menos gordos o más o menos atléticos. A su vez vuelve la progresión del personaje. Si usamos mucho un determinado vehículo o un arma, aumentaremos la pericia en ese campo, lo que nos permitirá ser más efectivos o controlar mejor nuestra montura.

Volviendo al tema de las armas y centrándonos en uno de los puntos calientes de la franquicia, siguen estando presentes las Uzis, escopetas, pistolas, rpg, c4, claymores... sin embargo, si esto no fuera suficiente, vamos a poder ir a un museo a robar espadas o a poder usar gran parte del mobiliario urbano como arma, que a nada que usemos la imaginación, a buen seguro que haremos estragos.

De momento no sabemos cuál será su fecha de lanzamiento. Y mucho se ha hipotetizado con que podría llegar de cara al verano. Respecto a esta cuestión nos mantenemos muy escépticos. No nos extrañaría absolutamente nada que no lo viésemos hasta bien entrado el 2013. De momento solo para PS3 y X360.

Valoración:

Solo hemos visto un video de él, y ya nos ha enamorado. La vuelta ya no solo a Los Santos, sino a fórmulas que funcionaron fantásticamente en San Andreas y que fueron inexplicablemente eliminadas de GTA IV nos invita a echar a volar nuestra imaginación.

Si de verdad llega a cumplir con todo lo que se ha puesto encima de la mesa, vamos a tener un juego de proporciones colosales y que puede suponer el mayor impacto a nivel de ventas en la historia de los videojuegos. No olvidemos que a día de hoy tiene ya asegurados millones de ventas. Y eso que vamos a tardar bastante en verlo en la calle.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

Mario Kart 7

Otro clásico para 3DS

Mario y la tropa de Nintendo vuelven a arrancar motores; llega a 3DS uno de los títulos que mas piques ha provocado a lo largo de las diferentes generaciones de consolas, llega Mario kart 7

He de reconocer que desde que me regalaron hace ya años el Mario kart de Super Nintendo soy un enamorado de esta mítica saga que juntando velocidad, conducción arcade, objetos que hacen que todo cambie en cuestion de segundos y unos divertidísimos modos multijugador se ha convertido en uno de los estandartes de todas las consolas de la gran N.

Ahora Mario kart vuelve en su séptima entrega y lo hace en la portatil de las 3D, que parece que empieza a ver la luz en forma de buenos títulos por fín.

Lo que cabe preguntarse y que se resolverá con la salida del juego es si este Mario kart incorporará novedades sustanciales a la saga a nivel jugable o en cuestión de modos de juego o si por lo contrario, y como es más que probable seguirá a pies juntillas lo dictado por sus antecesores con alguna nimia incorporación.

En este sentido , en cuanto a modos de juego se refiere parece que nos encontraremos con lo mismo de siempre, el modo cameonato con sus copas, contrareloj, multijugador online etc.

En cuanto a la jugabilidad destaca la inclusión de las ala delta que podremos añadir a nuestro kart y que haran que nuestro vehiculo planee después de un salto, pudiendo dirigirlo y dependiendo del peso de nuestro kart y piloto el tiempo que permaneceremos en el aire.

En lo jugable también se recupera la importancia de las monedas, que no aparecían desde la entrega de GBA y que podremos recoger por el circuito o robar a nuestros adversarios para obtener mas velocidad y para comprar partes con las que personalizar nuestro kart.



El uso del ala delta es una de las novedades jugables que se incluyen en el juego

En el apartado gráfico no se observa novedad con respecto a versión de Wii, nos encontraremos con los mismos gráficos que hemos visto en la sobremesa de NIntemdo, esto es, unos buenos y coloridos gráficos que cumplen a la perfección en un juego donde lo que prima es la jugabilidad.

Con todo lo dicho la verdad es que a la hora de tener Mario Kart 7 en nuestras manos se ve que las novedades no seran muchas, pero sabemos que hay juegos a los que no les hace falta y este es uno de los casos, un juego que por encima de todo es divertido y que nos proporcionará horas de juego tanto offline como online no puede faltar en la colección de los poseedores de la portátil.

Los modos de juego offline, pero sobretodo el siempre divertido modo online nos ofrecerán horas y horas de locas carreras en la portatil

Valoración:

Una saga que nunca revoluciona pero que nunca defrauda, así se podria definir a Mario Kart, que vuelve con un título que promete tenernos horas pegados a la pantalla lanzando plátanos, caparazones y rayos a todo el que se nos cruce por delante.

TEXTO: JOSE M. GONZÁLEZ

Resident Evil Revelations

¿Adiós definitivo al Survival?

No. Las plegarias han sido escuchadas. Y Capcom realmente se ha propuesto volver a sus orígenes. Revelations se presenta como el renacimiento de una franquicia. Y lo quieren hacer muy a lo grande

Chris Redfield y Jill Valentine vuelven a ser los protagonistas. Pero no van a ser los únicos, pues este capítulo se ha propuesto como un gran homenaje a toda la historia de la saga. Va a volver el survival horror.

Revelations nos lleva a afrontar la amenaza de un nuevo virus. En esta ocasión se trata del T-Abyss. La relación de esta nueva variante con el agua nos va a llevar a explorar entornos como un barco, un pequeño puerto pesquero y varias localizaciones que tienen lugar entre cumbres nevadas.



Revelations usa el mismo motor gráfico que Resident Evil 5. El nivel de modelado y detalle marca un techo dentro del catálogo de 3DS

Centrándonos en su modod principal de juego, recuperamos la esencia de los puzzles que tan importantes fueron en los primeros capítulos. Pero remozados y adaptados a los nuevos tiempos y decididos a explotar las posibilidades que ofrece la pantalla táctil de la portátil. El stylus se va a convertir en la principal herramienta para resolverlos. Bien sea desplazando objetos, pulsando botones o dibujando.

A su vez se ha incorporado un modo cooperativo basado en misiones. Este apartado sí que se ha centrado mucho más en la acción. Y lo haremos en compañía de un amigo, o bien participando en partidas ya organizadas a través de su conexión wifi.

Pero a nivel de jugabilidad no va a ser la única sorpresa. Revelations va a ser uno de los primeros juegos que va a hacer uso del nuevo add-on de la consola. Recordemos que este periférico añadía un segundo stick analógico. Aunque no va a ser indispensable para poder jugar, sí que va a cambiar el concepto de juego. No solo vamos a poder controlar la cámara, sino que incluso vamos a poder disparar mientras nos movemos.

Lo primero que llama la atención de esta nueva entrega es su sorprendente apartado técnico. El juego se mueve con el mismo motor gráfico que ya vimos emplear en Resident Evil 5. Unos modelados que por primera vez nos muestran las verdaderas prestaciones de 3DS a la hora de mover entornos que requieren una gran gestión de recursos.

Además se ha incorporado un control de niveles del 3D por software. Las sensaciones que deja el juego en modo *Very Strong* sorprenden por su alto grado de inmersión.

Y para el final, dejamos un dato que a buen seguro váis a coger con agrado. El juego va a llegar completamente doblado a nuestro idioma. Va a ser el primero de la serie en hacerlo. Y ojalá que no sea el último.



En esta entrega vamos a volver a pasar miedo. El modo historia recupera varias señas de identidad perdidas a lo largo del tiempo





Valoración:

Falta muy poco para que llegue a las tiendas. Y da un poco de rabia pararse a pensar como sería el poder volver a disfrutar de un verdadero Resident Evil en una plataforma de sobremesa en vez de en una portátil. Volver a los patrones clásicos de la saga es algo que sus seguidores venimos reclamando desde hace ya algún tiempo. Y ahora parece que por fin hemos sido escuchados.

Todo lo que hemos sabido de él hasta ahora nos ha despertado, como mínimo, el interés por hacernos con él. Dentro de apenas dos meses veremos si realmente ha sido merecedor de ese entusiasmo. Pero vaya por adelantado el agradecer el detalle de que Capcom se decidiese de una vez a ofrecernos un juego doblado.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN



Kingdoms of Amalur: Reckoning

Rol y acción en un mundo abierto

Los universos de fantasía medieval están de moda (¿han dejado de estarlo alguna vez?) y a la ya amplia oferta de videojuegos con esta temática EA y 38 Studios sumarán en los primeros meses de 2012 una nueva saga que promete y mucho

Es de agradecer el esfuerzo que están haciendo algunas compañías por sacar nuevas franquicias al mercado, Electronic Arts es una de ellas (¿quien nos lo iba a decir hace solo unos años?) y para 2012 nos ofrece un título que promete y mucho. El primer título ambientado en el universo de Kingdoms of Amalur se está engendrando a lo grande, dos grandes nombres forman parte del proyecto: Robert Anthony Salvatore en los textos y Todd McFarlane coordina el aspecto gráfico. Dos reputados artistas a las ordenes de Ken Rolston, diseñador jefe de Morrowind y Oblivion. Un "Dream Team" del videojuego que tiene como misión lanzar un producto redondo, que dé pie a una nueva franquicia referencia en el género, que justifique la ingente inversión y el arduo trabajo de crear un universo como el que se nos va a ofrecer en KoA Reckoning.

El Kingdoms of Amalur, que Salvatore ha creado, abarca una aventura épica de 10.000 años. Reckoning nos sitúa en un punto de esa historia cuando nuestro personaje vuelve milagrosamente de la muerte, en este ARPG (RPG de acción) en tercera persona deberemos cambiar el destino del Reino de Amalur, que se haya sumido en cruentas batallas entre las distintas razas que lo pueblan ajenas a una amenaza que puede terminar con la vida en Amalur.

Ken Rolston ha asegurado que a pesar de tener una fuerte componente de acción, KoA: Reckoning será por encima de todo un RPG, alejándose de la "moda" actual de hack´n´slash disfrazados de rol. Así ,será fundamental la exploración en el mundo abierto, la interacción con los NPCs, la gestión de habilidades y

el inventario de nuestro personaje. Tampoco se va a desaprovechar el ingente trabajo de Salvatore, que proporcionará horas y horas de lectura dentro del juego a aquellos que quieran profundizar en el universo en el que desarrolla la trama del juego.

En las intensas fases de acción Kingdoms of Amalur Reckoning ofrecerá una total libertad al jugador, que podrá seleccionar el estilo de combate de su personaje con hasta nueve clases diferentes de armas y multitud de magias y hechizos de todo tipo. Son olvidar el resto, en este aspecto es donde el título pretende diferenciarse de la competencia en el género y es donde 38 Studios está enfocando buena parte de sus esfuerzos, aseguran estar desarrollando un sistema de combate tan sencillo de manejar como complejo y sofisticado de dominar, con combos de golpes y la posibilidad de combinar golpes y magias para atacar a unos enemigos que no nos pondrán las cosas precisamente fáciles. La variedad de personajes contra los que tendremos que pelear y la inteligencia artificial de los mismos hará que hasta los más hábiles en los juegos tengan que plantear tácticamente los combates, y los más reflexivos y estrategas tengan que desarrollar su pericia con el mando para poder avanzar en el juego.

Los diseños del equipo de McFarlane prometen revolucionar el género, estamos acostumbrados a encontrar juegos de rol con una paleta de colores oscuros pero en esta ocasión sorprende el colorido del título. Este tipo de gráfico permite una mayor variedad de escenarios, un diseño de personajes que sorprende y unos efectos de luces y partículas que no quedarían bien en un entorno más marrón o gris. Seguro que hay quien no le guste y lo califique de chillón e incluso infantil, pero lo que es indudables es que proporciona al juego una personalidad diferente y muy particular.

Electronic Arts y 38 Studios saben bien que para cerrar un juego redondo no deben olvidar el aspecto sonoro del título. Han sumado al equipazo de desarrollo del juego a otra estrella en este tema, el encargado de poner música a nuestras aventuras por el inmenso Amalur será Grant Kirkhope, el antiguo responsable de la banda sonora de los títulos de RARE, que tiene en su currículum videojueguil composiciones de la calidad de 007 Golden Eye, Perfect Dark o Donkey Kong 64. En este punto la calidad está también garantizada.





Valoración:

Sorprende el escaso revuelo que se ha generado en torno a Kingdoms of Amalur: Reckoning visto el equipo que está tras su desarrollo y la calidad de todo lo mostrado hasta ahora. Una vez pase la temporada de grandes lanzamientos navideños y cuando EA ponga en marcha su maquinaría de marketing seguro que se convierte en uno de los juegos más esperados de cara al primer trimestre de 2012. Lo que promete es mucho y el equipo tras el juego son una garantía de trabajo bien hecho que nos pueden traer uno de esos grandes títulos que dan comienzo a una saga que perdure a lo largo de los años. Yo ya tengo marcado Reckoning como uno de mis juegos más esperados para 2012.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

Anarchy Reigns

La nueva apuesta de Platinum Games

Después de la agradable sorpresa de Bayonetta y la posterior confimación que supuso Vanquish, Platinum Games busca consolidarse como una compañía de culto con un proyecto de lo más peculiar

En una generación que se recordará para siempre como la generación del boom del mercado online, resulta muy extraño la escasez de apuestas por juegos y sistemas co-operativos. Anarchy Reigns no consigue evitar centrar gran parte de su discurso en sus diferentes modos competitivos.

Luchas entre cuatro jugadores en las cuales no sólo jugará un papel importante las habilidades de nuestro personaje(por ahora hay ya once anunciados,aunque las diferencias entre ellos no resultan realmente significativas excepto a



El sistema de combate combina perfectamente la variedad y técnica con la velocidad de ejecución y la sensación de control

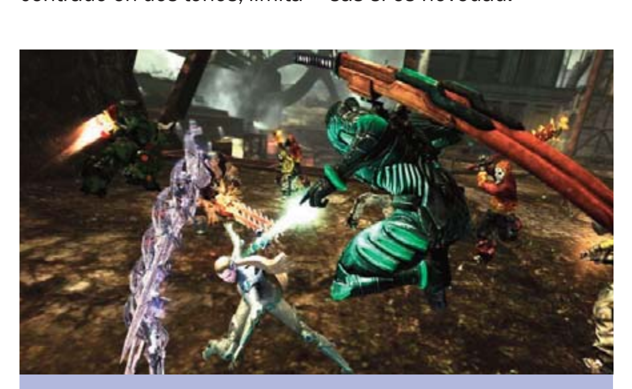
nivel visual), sino que nuestro principal aliado será el escenario y nuestra colocación en él. El ritmo es frenético, las explosiones y efectos de luz son constantes, sin embargo la pausa, la táctica y la sorpresa serán los factores que podrán desequilibrar la balanza a nuestro favor.

El sistema de combate es satisfactorio y variado ,primando la eficacia de las habilidades ofensivas sobre las defensivas hasta el punto de que el único método efectivo para mantenerse con vida es el ataque. Además, no sólo nos otorgará puntos eliminar a nuestros enemigos, sino que varias situaciones que se dan a lo largo de la partida influirán significativamente en el resultado final, provocando auténticas sorpesas al más puro estilo Mario Party.

Estos ataques intentan resultar tremendamente violentos, seguramente como modo de provocación, pero el uso del color a lo largo del juego, demasiado plano y centrado en dos tonos, limita mucho su espectacularidad hasta resultar estas animaciones rutinarias. A pesar de compartir parte del elenco con MadWorld, no consigue mantener la crudeza de éste.

Sin embargo, como decía al principio, Anarchy Reigns no es sólo un juego multijugador competitivo, sino que es uno de los pocos títulos (Castle Crashers o Scott Pilgrim al margen) que nos permitirá jugar junto a varios aliados en distintos modos de juego, como el ya clásico modo supervivencia.

Faltan todavía un par de meses hasta el lanzamiento de Anarchy Reigns, tiempo en el cual Platinum Games seguramente anunciará algún modo de juego más, pues si bien es cierto que esta compañía se ha ganado el derecho a que sus títulos se evalúen con mucha calma, por ahora Anarchy Reigns parece ser un juego entretenido con el que pasar el rato, pero sin mayores aspiraciones y viniendo de Platinum Games, no encontrar mecánicas jugables novedosas sí es novedad.



La violencia desmesurada es constante a lo largo del juego, pero no consigue impresionar tanto como en otros títulos





Valoración:

Anarchy Reigns promete ser, ante todo, un título divertido. En una época en la que solemos pedirle a cada juego que sea una revolución y buscamos la novedad por la novedad, este cambio de postura resulta refrescante.

Sin embargo, la percepción general es que el proyecto parte de unas ideas muy concretas y no ha sabido cómo expandirlas hasta justificar el precio y la categoría de título completo.Una dura prueba para Platinum Games en su nueva etapa.

TEXTO: A. GONZÁLEZ


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA

ASÍ ANALIZAMOS

0-25	Probablemente hacerse con un juego de este calibre esté entre las peores decisiones de tu vida. Jugándolo sólo conseguirás ganarte una úlcera crónica
25-49	Puede ser una buena opción si lo que buscas es un posavasos de diseño. Si por alguna casualidad buscas un juego, es mejor que mires para otro lado
50-55	Típico regalo de tía que acude a tienda de videojuegos en busca de algo para la comunión de su sobrino. Puedes darle una oportunidad. Pero... con reparos
56-60	Vale, no es tan malo. Incluso si eres un freak empedernido del género, puede que incluso llegado el momento te puedas plantear su compra
61-70	Un buen juego. Sin alardes. Puede formar parte tranquilamente de tu colección sin miedo a que las visitas acaben señalándote con el dedo
71-80	Un juego recomendable. No es un vendeconsolas, pero que desde GTM recomendamos su compra. Lo que en argot consolero denominamos AA
81-85	Venía pegando fuerte. La prensa lo ha seguido con entusiasmo. Y ha acabado por confirmar todo lo bueno que el juego traía. Los AAA comienzan aquí
86-90	Es un imprescindible en tu colección. Si buscas una colección de calidad, estos juegos no deben faltar nunca en tu estantería
91-100	El lugar de los elegidos. Los juegos por los que un sistema será recordado. Aquellos que el no jugarlos, está tipificado como condena eterna moral



desarrolla: bethesda · **distribuidor:** koch media · **género:** rpg · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +18

The Elder Scrolls V: Skyrim

Tocado por los dioses

Con estas páginas completamos el análisis que comenzamos el mes pasado cuando publicamos nuestras primeras impresiones gracias al hands on de Londres



"Y como los pergaminos predijeron, alas negras en la helada, cuando hermanos vayan a la guerra, serán desplegadas." Skyrim ya está aquí. Y con él se despejan las sombras, si es que las había, sobre uno de los juegos que más va a dar que hablar no solo este año, sino probablemente los venideros. El mejor juego de rol que ha acaecido en los últimos años. Emprender el análisis de un juego de tales dimensiones es complicado. Y nunca le haríamos justicia. El viaje que propone es tan íntimo, subjetivo y personal, que el viaje que emprenda cada uno jamás coincidiría con el de otro. Esta es la mayor virtud de Skyrim.

200 años después del fin de la crisis de Oblivion, el reino más al norte de Tamriel se encuentra inmerso en una guerra civil. Los jarl, regentes de cada una de las 9 comarcas de Skyrim, se debaten en seguir siendo leales al Im-

La dirección artística deja en pañales cualquier otra obra. Sea cual sea el género. Skyrim es superlativo. Un universo que cobra vida ante nuestros ojos





perio, o por el contrario, sumarse a la rebelión iniciada por los Capas de la Tormenta. Y si esto fuera poco, los dragones han regresado.

Enfrascarnos en desgranar que nos ofrece la misión principal y su arco argumental sería perder el tiempo y dejar pasar por alto absolutamente todo lo bueno que el título es capaz de ofrecer. La historia es buena. No es el mejor guión, pero tampoco lo necesita. Incluso se podría entender esta misma como una subtrama dentro de las docenas que llega a ofrecer. Sí, va a ser seguramente la que más tiempo nos requiera para completarla. Pero no va a ser la más satisfactoria. No será para nada extraño que acabemos disfrutando más, por poner un ejemplo, de las historias lanzadas a través de los gremios o algunas misiones daédricas. Algunas de estas últimas son simplemente brillantes.

Esta grandeza puede llegar a abrumar. Lo dije y lo sigo diciendo. Es muy complicado que alguien que reniegue de los RPG's acabe enganchándose a un título de este calibre. No es un juego para todo el mundo. Es necesario haber educado el paladar durante años para poder saborear este pequeño gran regalo. Hace falta mucho tiempo para explotar tan solo una mínima parte porcentual de lo que puede ofrecer. Y eso no es algo a lo que esté dispuesto todo el mundo.

Como ya apuntábamos en las impresiones publicadas en nuestro número anterior, Skyrim continúa el camino abierto iniciado en Oblivion hacia una mayor accesibilidad a todo el mundo. Esto puede hecho puede no llegar a ser aceptado por todos. A día de hoy la impronta dejada por Morro-



Las estampas que es capaz de dejarnos son constantes. Los combates contra bestias de otros tiempos, como dragones, gigantes, mamuts, arañas, no muertos o espíritus son parte de las alimañas que nos vamos a encontrar



Más allá de la Main quest

Al igual que ocurriera en Oblivion y Morrowind, los gremios vuelven a estar presentes en esta entrega. La Hermandad Oscura, el Gremio de Ladrones, el Gremio de Magos y los Compañeros ofrecen subtramas de más de una decena de horas cada una de ellas. Y completarlas nos puede acarrear jugosos beneficios. Especialmente digna de mención es la concerniente a los asesinos. Hay que agudizar el ingenio para completar segun qué encargos.

Y no dejéis ningún encargo por completar. Algunos, por insulsos que os parezcan, pueden ser el inicio de una misión de mayor envergadura. Incluso puede estar relacionada con algun daedra. Y a su vez, no todas comienzan de la misma forma. La ramificación de las mismas hace que prácticamente nadie juegue al mismo juego.

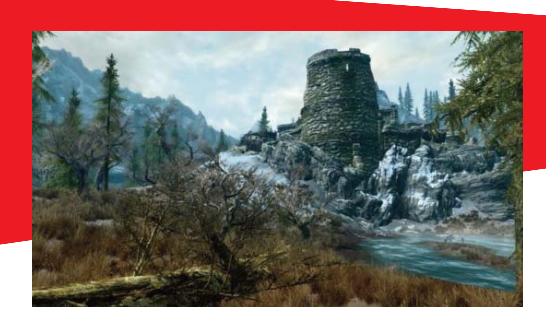
wind sigue siendo muy marcada. Pero los tiempos cambian. Es necesaria una evolución. Ahora no jugamos como hace 10 años. Y aun así, esta quinta entrega retorna a muchas de las grandes aportaciones de aquél. ¿Mejor o peor? No necesita posicionarse.

La primera toma de contacto con él puede resultar dura. Tras el intenso principio, somos literalmente arrojados al exterior. No hay tutoriales que nos expliquen cómo sobrevivir. Y los peligros acechan en cualquier parte. Es probablemente el juego de la serie donde más vamos a morir. Y la gran mayoría de las veces van a tener lugar en las primeras horas de juego.

Es en esta parte donde debemos ir forjando nuestras habilidades. A diferencia de lo que ocurría en otras entregas, aquí no resulta tan importante decantarse por una raza u otra. El juego se adapta a nuestra forma de jugar. Si optamos por un mago, a fuerza de usar hechizos de ilusión y destrucción, aumentaremos nuestro poder en esos campos. Si por el contrario elegimos la vía del guerrero, a buen seguro que nos especializaremos en el manejo de armas a una mano, bloqueo y armadura pesada. El problema llega cuando acabamos dominando un campo y nos convertimos en dioses en esa área. En ese momento la dificultad cae bastantes enteros. Y el reto, en cierta medida desaparece.

Dando forma a nuestro personaje, descubriremos las diferencias y particularidades que tiene el moverse por este mundo de una forma u otra. No va a ser lo mismo vivirlo desde el punto de vista de un arquero, que de un sigiloso asesino. Ni tampoco jugarlo en primera o tercera persona. Ya os lo ade-





lantamos, pero volvemos a incidir en ello. Esta vez vamos a poder jugarlo perfectamente desde una perspectiva alejada. Las animaciones han mejorado sustancialmente desde anteriores entregas, tomando también como referencia la saga FallOut. Muchísimo más naturales, y evidentemente, con un resultado mucho más satisfactorio.

Pero al margen de todo esto, donde el juego realmente justifica su nota es en su excelente dirección artística. Desde luego no es el mejor modelado. Incluso el trabajo de texturas no es notable. Pero el conjunto global nos habla de una obra que se encuentra a otro nivel. Antes hemos hablado de las 9 comarcas que componen la provincia de Skyrim. Cada una de ellas posee una capital totalmente identificada con la orografía de su entorno. Pasear por Riften, Soledad, Ventalia, Hibernalia, Morthal o Markarth es impregnarse de su propia idiosincrasia. Ésta última resulta particularmente espectacular. La ciudad de los enanos construida sobre la piedra desnuda es el mejor ejemplo de esta afirmación.

Pero si espectaculares resultan los enclaves principales, no le van a la zaga el resto de localizaciones. Hasta 350 distintas. Todas y cada una de ellas. Tan solo se repiten las posadas. El resto, casas, cuevas, pasajes, asentamientos, fortalezas, pequeños pueblos... son diferentes unos de otros. Pero muy por encima del resto nos encontramos los túmulos y las ruinas enanas. Recorrer tan solo uno de ellos y resolver los acertijos que encierran nos puede suponer tranqui-



Algunas de las postales que es capaz de dejarnos son tremendamente bucólicas. No hace falta que haya un dragón de por medio. La belleza la podemos encontrar casi en cualquier rincón de Skyrim






lamente un par de horas. Y estamos hablando de decenas de estos últimos.

Una dirección que además se extiende al apartado sonoro. La OST, instrumental, de corte nórdica y salpicada con partes vocales casa de forma brillante con la particular apuesta por lo épico. Y sin calificativos nos quedamos cuando abordamos la parte del doblaje. La carta que Bethesda durante tanto tiempo se ha guardado debajo de la manga. Se trata del mayor despliegue de medios en ese sentido para un juego destinado al mercado español. Todo ello nos deja una serie de postales impagables.

¿Y cuánto puede llevarnos completarlo? La misión principal te puede llevar apenas 20 horas. Pero te estarías perdiendo absolutamente todo lo que el juego ofrece. Por primera vez el calificativo de "juego infinito" toma forma en un juego que no necesita para nada ningún añadido online. Hay misiones secundarias repartidas a lo largo y ancho del mapa. Y a estos hay que sumar los encargos. Estos son pequeñas misiones que apenas nos llevarán 5-10 minutos el completarlos. Estos encargos se generan de forma aleatoria y normalmente toman como escenario un lugar que todavía no hemos visitado. Suele ser del orden de recuperar un objeto, llevar un ítem, eliminar un objetivo o despejar un emplazamiento. Siempre hay algo que hacer. Y si te aburres de ser un "mandao", siempre puede explorar a tu libre albedrío o adentrarte en el mundo de la alquímia y la herrería. Y si tampoco, tienes a tu disposición cientos de libros con relatos, historias, bestiarios, recetas, leyendas... Siempre hay una excusa para volver a Skyrim.



Doblaje de leyenda

El pasado 26 de marzo os anunciábamos en exclusiva que Skyrim iba a ser doblado. Una apuesta colosal que lleva tras de sí un trabajo titánico. **Ruth Granados**, Localization Product Manager de Bethesda para Europa nos ha desvelado algunos de los entresijos del mayor doblaje para el mercado español de un videojuego.

El trabajo de traducción y localización comenzó el pasado mes de abril, y las voces fueron grabadas en el mes de agosto de este mismo año. Un proceso que ha supuesto un trabajo diario que se ha prolongado más de 5 meses.

Para el doblaje en castellano (recordemos que cada país ha recibido una edición completamente localizada en su idioma) se han empleado a **50 actores que prestan sus voces a más de un centenar de personajes distintos**. La media para una superproducción estandar en nuestro país se sitúa en un máximo de una veintena, mientras que por término medio apenas se utilizan una decena para un juego normal. **Skyrim emplea más del doble**. Durante el mes que duró la recogida de voces, los actores grabaron nada menos que **60.000 frases**.

A su vez han sido traducidos al castellano 650.000 palabras, a las que hay que sumar otras 150.000 correspondientes a objetos, localizaciones, interfaces, y menciones a NPC's. Ahora solo falta que el público responda con compras.



Conclusiones:

A todos los niveles es el juego. Está varios peldaños por encima de cualquier cosa a la que hayas jugado antes. Lo único que puede hacer que no te enamores de él es que aborrezcas los RPG.

Alternativas:

Mass Effect es otro referente dentro del rol occidental, pero mas enfocado a la acción. FallOut puede ser otra alternativa. Pero su rival natural sería Oblivion. Pero está mucho peor optimizado.

Positivo:

- La dirección artística. Memorable
- El grado de inmersión que logra
- Doblado (y bastante bien) al castellano
- Las subquests

Negativo:

- Algunas texturas
- Pequeños (esta vez sí) bugs en algunos encargos
- Que los talibanes gráficos no lo sepan disfrutar por todas sus virtudes

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	95
sonido	93
jugabilidad	90
duración	100
total	100

Una segunda opinión:

Lo que ofrece Skyrim está lejos de lo mejor que pueda ofrecerte cualquier otro título. Es tan bueno que se acaban los adjetivos para describirlo.

José Barberán



desarrolla: nintendo· **distribuidor:** nintendo · **género:** aventura · **texto:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +12

TLOZ: Skyward Sword

Wii llega hasta lo más alto

La que se ha armado con Skyward Sword. Desde que se afirmó que era todo lo que se había prometido y mucho más todas las dudas pasaron a convertirse en Hype. Pero, ¿hasta dónde se plasman las buenas palabras?



The Legend of Zelda: Skyward Sword es un juego que, desde su anuncio, se ha visto envuelto en un aura de desconfianza e ilusión por partes iguales. Desconfianza por el sabor amargo que está dejando una plataforma que pese a contar con grandes joyas, no ha acabado de cuajar entre el público hardcore. Ni entre los más fieles seguidores de la compañía. Desconfianza por un título de la saga anteriormente lanzado que no sorprendió pese a ser un gran juego. Y es algo que un Zelda no puede permitirse.

Dentro de nuestros corazones nintenderos veíamos como el planteamiento de Skyward Sword prometía algo distinto, algo que podía sorprendernos de nuevo. Y vaya si lo han conseguido. Ya en el mercado, muchos vaticinan no sólo que estamos ante el juego del año, sino ante uno de uno de los mejores juegos de la historia.

Muchos vaticinan no sólo que estamos ante el juego del año, sino ante uno de uno de los mejores juegos de la historia



Ante un enemigo, lo esencial es observar para descubrir cuándo y en que dirección tenemos que blandir la espada, y consecuentemente, nuestro mando

A muchos de los grandes medios periodísticos internacionales no les ha temblado el pulso para asígnale dieces, cienes, y demás cimas de sus sistemas de puntuación. Por nuestra parte, quiero definir Skyward Sword más allá de una nota: Skyward Sword es uno de esos juegos que quedan marcados en nuestra memoria. Veamos el porqué.

Si analizamos los últimos títulos de la saga, Skyward Sword es posiblemente el título menos continuista, pese que por supuesto está dotado de esos elementos comunes que definen un The Legend of Zelda. A diferencia de Twilight Princess no se ha intentado elevar al máximo exponente aquello que gustó de anteriores entregas, concretamente Ocarina of Time. Y muy posiblemente la llamada ópera magna de la saga siga siendo muy superior en algunos aspectos como puede ser la epicidad de su historia. Pero como dije, Skyward Sword no se limita a copiar y mejorar, si no a crear.

Hablando de la historia, esta se sitúa como precuela de Ocarina Of Time, explicando la historia de la espada maestra. La trama no es para nada su fuerte, llevándonos como de costumbre en busca de Zelda, amiga de la infancia en esta ocasión, y a salvar el mundo. No obstante el juego sabe mantener la tensión de la escasa trama y nos acompaña sin perder ritmo hasta el final. Nuestro héroe es esta vez un habitante de Altarea, un pequeño poblado situado en una isla flotante. Bajo Altarea se extiende un mar de nubes, más bajo estas no existen más que rumores de las llamadas tierras inferiores. A diferencia de la historia, el mundo creado sí que es magistral. Nos encontra-

El mundo de Skyward Sword es magistral. Nos encontramos ante un mundo fantástico y hermoso como pocos, lleno de criaturas increíbles y personajes con mucha personalidad



mos ante un mundo fantástico y hermoso como pocos, lleno de criaturas increíbles y personajes con mucha personalidad. Eso sí, algunas razas claramente más inspiradas que otras. Sin duda es el título más fuerte de la saga en este apartado y es algo que notaremos desde el inicio. En contraposición a esto, la exploración de ciudades se ha visto muy reducida, profundizando mucho más en nuestra ciudad natal. Para nada es algo que se echara en falta ni en Wind Waker, y por su planteamiento, tampoco en Skyward Sword.

Cuando nos acostumbremos al control, no nos fijaremos en cuán preciso es el uso de la espada dado que moveremos el mando de forma totalmente intuitiva

Dicho esto, puede dar la impresión de que el juego nos lleve de una mazmorra a otra como ocurría en Twilight Princess, pero para nada es el caso. Todo lo contrario, el nivel de mazmorras es más bien bajo. Y si no hay mazmorras ni ciudades, ¿con que nos encontramos? El juego tiene una componente aventurera mucho mayor que en anteriores entregas. Unido a la comentada soberbia ambientación, Skyward Sword nos invita a recorrer detenidamente todos y cada uno de los paraderos a los que viajaremos. Nos plantea cantidad de situaciones de lo más variopintas y entretenidas, que hacen que ni nos demos cuenta del paso del tiempo. Siempre con una gran cantidad de conversaciones entre los habitantes de cada una de las áreas quienes nos ayudarán a encontrar nuestro camino.

Cabe decir que, cambiando de nuevo de enfoque, no nos encontraremos con un mundo abierto como es costumbre en la saga. La mayor extensión que encontraremos es el mar de nubes, donde se sitúa nuestra ciudad natal y apenas algunas islas pequeñas. Y como muchos ya sabréis, esta vez nos moveremos a lomos de una especie de pájaro llamada pelícaro. Dirigiéndonos a zonas concretas bajaremos a las tierras inferiores, donde cada área está claramente definida. El tener un mundo abierto por el que movernos es algo que el seguidor de la saga espera y que no encontrará esta vez. Error o no, es algo bastante subjetivo.

Un apartado por el que Skyward Sword sabe destacar es sin duda el jugable, pues el cam-

bio en los combates es grande. Gracias a Wii Motion Plus podremos manejar nuestra espada blandiendo el mando a nuestro antojo. El control no es para nada perfecto, y las primeras horas se nos hará extraño todo raro que nos haga el personaje. Cuando nos acostumbremos, no nos fijaremos en cuán preciso es el uso de la espada dado que moveremos el mando de forma totalmente intuitiva. Y esto es un logro que todavía nadie había conseguido en un juego de estas características. En este principio se basan la gran mayoría de combates. Ante un nuevo enemigo lo principal es observar, pues lo común es que estén armados y en guardia. El arte del combate está en saber asestar el espadazo en la dirección adecuada para después ensañarnos con el enemigo a nuestro antojo. El escudo, por su parte, pierde bastante peso. Para protegernos deberemos de agitar







el nunchuck hacia al frente justo cuando el enemigo nos ataque, quedando relevado a segundo plano.

Siguiendo en este mismo apartado, no quiero dejar de destacar los diferentes accesorios que como de costumbre iremos encontrando. Algunos de ellos como las bombas o el tirachinas son ya clásicos de la saga. Aquí se ha sabido reinventar de nuevo y también encontraremos muchos otros lejos de lo que estamos acostumbrados. La mayoría de ellos están especialmente pensados para control por movimiento. Os dejo a vosotros descubrirlos, pues vale la pena.

Por su parte, el acabado técnico consigue directamente que nos olvidemos incluso de que estamos jugando a una Wii, y las limitaciones que ello conlleva. El nuevo aspecto gráfico, a medio camino entre Wind Waker y Twilight Princess, le sienta de mara-





villa. Es obvio que han sabido exprimir al máximo la máquina. Sorprende incluso que de tanto de si.

A todo lo dicho anteriormente, quiero añadir que además de un juego divertido y bonito, también estamos ante un juego más largo de lo habitual. Acabar la trama principal puede llevarnos perfectamente más de 35 horas. Hay que añadir que se trata de un juego duro pero con una curva de dificultad muy bien medida. La dificultad la encontraremos tanto en el nivel de habilidad requerido como en el avance dentro de las mazmorras. Estas son realmente largas, algunas de ellas superando la hora y media. Los puzles son más complicados, los interruptores y mecanismos de acción están más escondidos. Así mismo, el diseño de niveles es realmente bueno y el avance gratificante y con un continuo efecto sorpresa.

En resumidas cuentas, creo que ha quedado claro que estamos ante una obra maestra del videojuego. No sé si ante el mejor juego del año, pero a nivel personal deja lejos a otros claros candidatos al título. Recordad que vosotros tenéis la última palabra.

El acabado técnico de Skyward Sword consigue que nos olvidemos incluso de que estamos jugando a una Wii

Conclusiones:

The Legend of Zelda: Skyward Sword es un juego soberbio en todos sus apartados. Una compra obligada para todo poseedor de Wii y para todo amante de los videojuegos en general. Imprescindible.

Alternativas:

Siguiendo la misma mecánica, Darksiders es una buena opción. No obstante para nada debe convertirse en una alternativa.

Positivo:

- *Gráficamente y artísticamente impecable*
- *El control con Wii Motion Plus es muy satisfactorio*
- *El diseño de las mazmorras es simplemente genial*
- *Largo, divertido y apasionante*

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	100
sonido	95
jugabilidad	99
duración	99
total	**98**

Una segunda opinión:

The Legend of Zelda: Skyward Sword es, 5 años después de la salida de Wii, su culminación. Por fin sentiremos una espada en nuestra mano con un control impecable. También es una renovación genial de las mecánicas clásicas de cualquier Zelda hasta la fecha y un homenaje continuo a toda la historia de la saga, 25 años después de su primer lanzamiento. Un juego mágico, un epílogo perfecto para una Wii necesitada de lanzamientos en estos últimos compases de su vida.

Octavio Morante



desarrolla: SNK-P · **distribuye:** Namco/Bandai · **género:** lucha 2d · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 46,95 € · **edad:** +12

The King of Fighters XIII

Todo lo que el XII debió ser y mucho más

Puede ser el canto de cisne de SNK antes de pasar definitivamente a mejor vida, o la tabla de salvamento que tanta falta les hace. La anterior entrega fue una tremenda decepción y ésta viene a compensarnos con creces

En 2009 los fans demandaban a gritos un retorno del rey de la lucha y parecía que las plegarias habían sido escuchadas. Una renovación gráfica sin precedentes tendría lugar en el llamado KOF XII que venía a revitalizar la saga y... que ni de coña consiguió. El juego, aunque notable a nivel de animación, estaba claramente incompleto pues contaba con una cifra de luchadores ridículamente baja, sólo 5 escenarios, sin jefes finales, sin historia, con los personajes carentes de muchos de sus golpes más característicos, sin interacción entre ellos... SNK había perdido el norte.

Pero hijos míos, la esperanza es lo último que se pierde, y si bien el XIII es un número místico, está claro que hay magia en la decimotercera parte del rey de los luchadores. Una magia que, si bien tarde, viene para expiar las faltas pasadas.

El juego arranca enmarcado en el último arco de una historia bien labrada. Ash Crimson, enigmático y andrógino protagonista, pretende robar los "3 tesoros sagrados" encarnados en los poderes de Iori Yagami, Kyo Kusanagi y Chizuru Kagura. Ash tuvo éxito con dos de ellos de forma traicionera y ahora sólo falta por conseguir el poder de Kyo. El motivo de ello es que una siniestra organización llamada "Aquellos del pasado" pretende utilizar el poder del malvado dios Orochi para abrir una puerta mística que les permita avanzar y retroceder en el tiempo a su antojo.

Éste es, de hecho, uno de los puntos fuertes del juego, recupe-

Vuelven el equipo de K' y el de Mai, vuelve el argumento de la serie... ¡vuelve todo lo bueno!

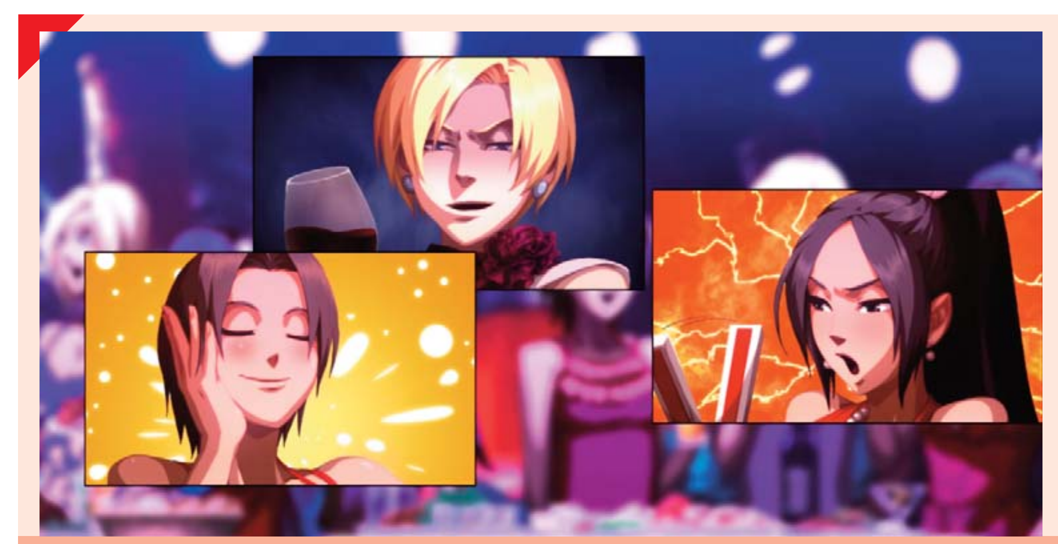




rando una historia que quedó en suspenso desde el KOF XI y que, narrada a través de *cutscenes* perfectamente definidas, iremos descubriendo en el propio modo Historia.

Este modo de juego (uno de los 10 que tiene) se centra en 3 personajes: Ash Crimson, el general Heidern (mala leche para proteger al país), y Adelheid Bernstein (hijo de uno de los villanos de las sagas anteriores). Cada uno de ellos tiene sus escenas bien desarrolladas y escritas que se interconectan entre sí y con la intro del juego o los finales de cada equipo en el modo Arcade. Es decir, que gracias a ello sabremos quienes son los tíos raros que atacan a Kyo en el "opening", a qué hace mención Elisabeth en su final de juego... Cabe destacar que, en función de qué camino tomemos en el modo Historia, nos enfrentaremos a unos enemigos u otros, con finales completamente distintos en función de ante quién ganemos o perdamos. Realmente da para mucho, muchísimo rato, y muchos otros personajes que no son jugables en esta entrega hacen su aparición en el modo historia como protagonistas más o menos relevantes de las escenas animadas para deleite de los fans (como Tizoc o el Rey Pato)

El modo Arcade es el clásico entre los clásicos. Elegiremos a tres personajes de entre más de 30 (una cantidad muy respetable y una muy buena selección), e iremos luchando a través de 8 escenarios. En cada uno de ellos nos enfrentaremos a otros 3 contrincantes y, cada 3 encuentros, un sub-jefe aparecerá para retarnos. Una vez que lleguemos a lo que se presupone que es el jefe final (insanamente difícil para honrar la tradición) y soltemos el mando entre resoplidos, deberemos volver a cogerlo para enfren-



Las escenas animadas, tremendamente llamativas, aportan toques de humor y revelan detalles del argumento y de la relación entre los personajes









tarnos al propio Ash Crimson en versión "oscura" o "poseída" por una fuerza maligna de la muerte que da muy mal rollo. Y también costará los suyo. Tras derrotarle, desbloquearemos ilustraciones de los personajes que hayamos utilizado, vídeos del juego y los finales del equipo ganador que podremos ver en la "galería" junto a muchísimo más contenido por descubrir, incluyendo personajes extra.

Otros modos son el *Versus*, ya sea individual o por equipos de tres, contra un segundo jugador o contra la máquina, tutorial, práctica, supervivencia, misión, y de repetición. Evidentemente, también cuenta con modo de juego *online*.

En lo que se refiere a los gráficos, los *sprites* muestran un colorido y una animación que no hemos visto nunca en un juego de lucha 2D y que dejan en pañales al recientemente consagrado Blazblue. Simplemente los pantalones de Kim Kap-Hwan (uno que hace Tae-Kwon-Do) tienen más degradados de color, efectos, luces y sombras y animación que todo Ragna the Blood Edge (el del espadón gigante del juego de ARC). Los escenarios, mezcla de 2D y 3D, son muy bonitos y repletos de detalle y personalidad pero sin estar recargados ni dificultar en absoluto el combate. Es decir, ves en todo momento lo que haces y dónde estás sin que un brillo te distraiga o confunda.

El único punto negativo de este apartado consiste, en realidad, en los dientes de sierra. Se siguen apreciando, solo que en mucha menor medida que en el KOF XII y mucho mejor integrados con el fondo. Es paradójico que un nivel de detalle y animación tan alto tenga que convivir con las pixelaciones de algunos bor-

des, pero viendo la fluidez con la que se mueven los encantos de Mai Shiranui o el pelo de Andy Bogard todo esto queda relegado a un segundo plano.

La banda sonora y el repertorio de voces y efectos de sonido son punto y aparte. Con una recopilación de estilos completamente ecléctica que va desde el jazz más melódico hasta el rock más guitarrero, KOF XIII ofrece melodías que envuelven al jugador completamente, lo absorben y le hacen disfrutar como un enano. Los temas musicales variarán en función de qué luchadores se enfrenten, o de si se producen determinados combates especiales, e irán cambiando gradualmente hasta acabar siendo una música completamente diferente a la que sonaba al principio del round. Para rematar, podemos elegir entre la banda sonora original del propio juego y la dedicada al jugador veterano, que contiene temas seleccionados de entregas anteriores (desde el KOF '94 hasta el XI).

Los efectos gráficos y los sonoros forman un todo indivisible que refuerza la sensación de contundencia de todos los golpes del juego, integrándose a la perfección con cada uno de los personajes. Por poner un ejemplo, los supercombos de todos los miembros de la familia Sakazaki producen un nosequé que te recorre la espalda con auténtico placer.

Pero la guinda del pastel es, sin duda, una jugabilidad que convierte a KOF XIII en un nuevo referente del género. Podemos hablar de un motor de juego totalmente recreado desde cero, podemos hablar de un equilibrio realmente exquisito entre los personajes y del aluvión de nuevos movimientos a nuestro alcance, pero creo que la forma más correcta de expresar todo esto es mucho más sencilla: jugar a KOF XIII es una auténtica delicia. Se mantiene fiel a los controles clásicos pero implementa sutiles mejoras que lo hacen accesible a los jugadores noveles. Los expertos se sentirán como en casa y los principiantes no querrán soltar el mando. Enganchante, desafiante, profundo, y muy, muy rejugable.

¿Qué más se puede pedir? KOF XIII supone, como avanzábamos hace un par de meses, el retorno a la grandeza. Ya era hora.



Conclusiones:

Uno de los mejores juegos de lucha de la actual generación y, seguramente, el mejor en lucha 2d. Tan fresco y adictivo como en los inicios de la saga, pero mejorado a todos los niveles. No te lo pierdas.

Alternativas:

Marvel vs. Capcom 3 no cuenta porque es un estilo muy diferente. La alternativa lógica es cualquier revisión de Street Fighter IV, pero KOF XIII es más técnico y, sobre todo, más profundo.

Positivo:

- Sobresaliente animación
- El repertorio de personajes, escenarios y temas musicales
- Argumento al estilo clásico de la serie
- Jugabilidad sencillamente impecable

Negativo:

- Ligeros dientes de sierra
- La historia puede ser confusa para el que conoce KOF por primera vez

TEXTO: RODRIGO OLIVEROS

gráficos	87
sonido	95
jugabilidad	96
duración	90
total	**92**

Una segunda opinión:

Que les den a los dientes de sierra. KOF XIII y Sonic Generations están consiguiendo que vuelva a encerrarme a jugar. Por fin, no parece que se les haya escapado un detalle. La saga KOF nunca ha lucido ni sonado mejor.

Carlos Oliveros

desarrolla: naughty dog · **distribuidor:** sony · **género:** aventura · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 69,95 € · **edad:** +16

Uncharted 3

La Traición de Drake

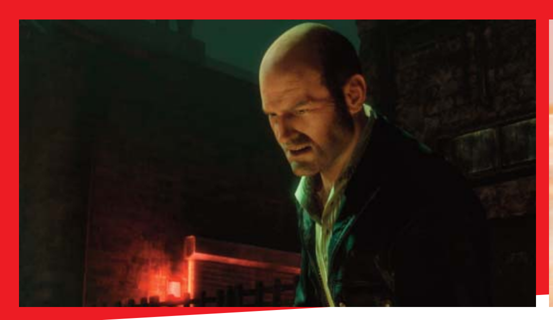
Naughty Dog ha logrado con Uncharted algo que no es sencillo, se trata sin duda de la franquicia referencia de PS3 y una de las sagas más importantes de la presente generación. Su tercer capítulo ya está en las tiendas



Ni Heavy Rains ni L.A. Noires, en un sector que pretende tomar referencias en el cine, hay una saga que desde su primer título allá por 2007 ha establecido como se deben conjugar la interacción de un videojuego con la espectacularidad y el ritmo de una buena película de acción. Estamos hablando de las aventuras de Nathan Drake y Uncharted, la saga referencia de la consola de sobremesa de Sony, que llega con La Traición de Drake a su tercera entrega y que pronto se estrenará en portátiles con el Golden Abyss de PS Vita.

En la Traición de Drake, Nathan y sus amigos buscan la Atlántida del Desierto, una ciudad perdida en el desierto de Rub al Khali en la Península Arábiga, en una historia que toma como referencia las aventuras de Lawrence de Arabia. La trama principal de Uncharted 3 vuelve a ser la típica de un "blockbuster" palomitero, una simple excusa para llevar a

Nathan Drake se ha convertido en una estrella del mercado del videojuego. Parece ser que en 2013 dará el salto a las pantallas de cine





Ni Heavy Rains ni L.A. Noires, en un sector que pretende tomar referencias en el cine, hay una saga que desde su primer título allá por 2007 ha establecido como se deben conjugar la interacción de un videojuego con la espectacularidad y el ritmo de una buena película de acción. Estamos hablando de las aventuras de Nathan Drake y Uncharted, la saga referencia de la consola de sobremesa de Sony, que llega con La Traición de Drake a su tercera entrega y que pronto se estrenará en portátiles con el Golden Abyss de PS Vita.

En la Traición de Drake, Nathan y sus amigos buscan la Atlántida del Desierto, una ciudad perdida en el desierto de Rub al Khali en la Península Arábiga, en una historia que toma como referencia las aventuras de Lawrence de Arabia. La trama principal de Uncharted 3 vuelve a ser la típica de un "blockbuster" palomitero, una simple excusa para llevar a Nathan por un buen número de espectaculares localizaciones y dar pie a situaciones de acción de todo tipo en las que Nathan demuestre sus aptitudes de aventurero. Reprochar (si es que cabe usar este verbo) que en esta ocasión algunos giros de guión, cambios de localización y algunos de los flashbacks que viviremos parecen un poco forzados y no se ha logrado un ritmo tan constante como en el anterior juego de la saga, aunque esto probablemente sea algo totalmente subjetivo y personal y haya a quien le guste más un desarrollo de este tipo.

La jugabilidad de La Traición de Drake se basa en los mismos puntos que han encumbrado los anteriores capítulos de la saga: plataformas, exploración, puzles,



Las principales novedades de Uncharted 3 tenemos que buscarlas en las multijugador, ahora sí Naughty Dog ha logrado unos modos tanto cooperativos como competitivos equilibrados, variados y sobre todo ... divertidos









muestra un poco torpe e impreciso, Naughty Dog se ha defendido diciendo que funciona igual que en Uncharted 2, solo que los enemigos son más rápidos que entonces. Puede que sea así, pero es cierto que en ocasiones no podremos seguir a los enemigos con la mirilla de apuntado, lo cual hace perder al juego parte de su dinamismo. También se ha modificado la precisión de las armas ajustándolas más a la realidad, ya no será tan fácil eliminar a un enemigo a larga distancia con una pistola o fusil de asalto.

En los aspectos técnicos Uncharted 3 mantiene el excelente nivel de sus antecesores, sobre todo del sobresaliente Uncharted 2. El trabajo tanto técnico como artístico en los escenarios es muy espectacular e incluso en las localizaciones menos destacables del juego, Naughty Dog encuentra siempre el angulo correcto para mostrar la acción del modo más cinematográfico posible. Si en los premios de videojuegos hubiese una categoría de mejor fotografía como en los Oscar, Uncharted 3: La Traición de Drake se llevaría ese galardón sin competencia alguna.

Naughty Dog anunció a bombo y platillo que en Uncharted 3 veríamos una arena, un agua y un fuego como nunca antes habíamos visto y que serían una parte importante de la jugabilidad de Uncharted 3. Esto es una verdad a medias, es totalmente cierto que el agua y el fuego mejoran lo visto anteriormente en consolas, lo de arena merece una mención aparte porque cuando vamos andando por el desierto y vemos como el viento mueve la arena y los efectos que se han logrado con ello son para que se estudie en los

master de desarrollo de videojuegos. Pero no es tan cierto que se hayan convertido en "personajes" del título, sí que nos marcarán por donde podemos pasar y por donde no y la arena afectará a la visibilidad de Nathan en exteriores, pero nada que no hayamos visto antes en mayor o menor medida en otros juegos. Cabe destacar, eso sí, que al contrario de lo que ocurre en otros juegos, la aparición de estos elementos o algunos otros efectos de partículas como explosiones no desmejoran en ningún momento lo que vemos en pantalla, con una tasa de frames constante y fluida en todo momento.

Se han mejorado sustancialmente las animaciones tanto de Nathan como del resto de personajes, destacando en este aspecto lo conseguidas que están la mayor parte de los gestos faciales y su más que notable sincronización con el doblaje. En Uncharted 2 este aspecto estaba ya bastante bien logrado con Nathan pero no tanto con el resto de personajes, en la Traición de Drake todos los personajes principales ofrecen un nivel sobresaliente.

A nivel de escenarios y localizaciones, Uncharted 3 ha tratado de conseguir un nivel de detalle mayor que su predecesor, pero choca con la realidad de que algunos de los que se muestran en este juego no son tan ricos en cuanto a arquitectura y ornamentación como aquellos. Aún así la mejoría es suficiente y en algunos casos incluso sorprendente, casi obligándonos a detenernos a contemplar la belleza que nos rodea.

Terminamos el aspecto visual con un pequeño tirón de orejas a Naughty Dog, en algunas (pocas) ocasiones Uncharted 3 sufre de pequeños errores que sus predecesores no tenían, nos referimos a pequeños fallos de clipping y texturas que cargan milisegundos después de mostrado el objeto que envuelven, son fallos mínimos y habituales en la mayor parte de juegos y que no afectan lo más mínimo a la jugabilidad, pero que dan la sensación de que Uncharted 3 no es un juego tan redondo como el 2.

La banda sonora es tan maravillosa y espectacular como en el resto de la saga, las fantásticas melodías habituales de la saga se ven mejoradas con unos arreglos de música árabe que les sientan perfectamente y que componen un conjunto digno de pelear por los premios de mejor tema y mejor banda sonora de 2011. El doblaje está al mismo nivel de Uncharted 2, o sea sobresaliente y como hemos comentado atrás, con una perfecta sincronización labial con los personajes.

Las principales mejoras de Uncharted 3 respecto a la segunda parte vienen en el multijugador, si en aquel la apuesta por el multi había sido más bien tibia y casi de prueba, ahora sí la saga ofrece un multijugador -tanto en modos cooperativos como competitivos- solvente y completo. Variado, versátil y divertido.

Conclusiones:

Si no existiese un Uncharted 2, estaríamos todos "flipando" con La Traición de Drake, pero tras saborear su predecesor Uncharted 3 deja un regusto agridulce, es un juegazo sobresaliente pero sabe a poco, esperaba una evolución mayor que la que he encontrado.

Alternativas:

Si no has jugado aún el primer Uncharted y sobre todo su secuela, deja ahora mismo de leer la revista y ponte a ello, una de las mejores sagas de la presente generación sin ninguna duda.

Positivo:

- *Sobresaliente en todos los aspectos*
- *Mejoras en multijugador*

Negativo:

- *No sorprende como Uncharted 2*

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	90
sonido	98
jugabilidad	89
duración	92
total	**91**

Una segunda opinión:

Uncharted 3 es un excelente producto, el problema es que no supone un salto cualitativo tan grande con respecto a su antecesor, el cual nos pilló por sorpresa su gran evolución. Cosa que también esperábamos que sucediera en esta entrega. Aún así ha puesto el techo gráfico de PS3 un escaloncito mas alto, siendo uno de los mejores juegos disponibles para ésta, y un más que loable cierre para la trilogía. Ningún poseedor de la consola de Sony debería perderse.

Jorge Serrano

desarrolla/distribuye: Sega · **género:** plataformas · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +18

Sonic Generations

Pasado y presente unidos... por fin

No parecía tan difícil, y sin embargo Sega se ha hecho de rogar durante lo que a los fans del erizo nos ha parecido una eternidad. Finalmente, tras toda una década inconsistente, llega un juego a la altura del personaje



En la nochevieja de hace exactamenre 10 años estaba yo muy cómodo en el sofá de casa de mi madre mientras esta me ladraba que pusiera la mesa. Yo, como buen adicto a los videojuegos, hacía oidos sordos a dichas órdenes, pues tenía entre manos una tarea mucho más importante: vencer a Finalhazard, el jefe final de Sonic Adventure 2. Por si alguien no lo recuerda, Sonic y Shadow (personaje presentado por vez primera en ese juego) habían reunido el poder de las 7 Esmeraldas del Caos y, tras alcanzar sus "Super" formas, volaban a través del espacio para derrotar al bicho reptiliano gigante que, adherido a una colonia espacial, se dirigía inexorable contra nuestro planeta. Algo simple.

El caso es que Shadow "moría" salvando a Sonic y a la Tierra, Robotnik había unido su genio al de Tails para ayudar a

Recorrer la historia de Sonic no tiene precio y observar su evolución desde 1991 hasta 2011 es una gozada que los jugadores veteranos sabrán disfrutar





vencer al monstruo... Fue un final glorioso. En aquel momento recuerdo que lloré de emoción (aún era un pobre e inocente mozalbete) y celebré el Año Nuevo de la mejor manera posible: habiéndome pasado uno de los mejores juegos de Sonic que recuerdo.

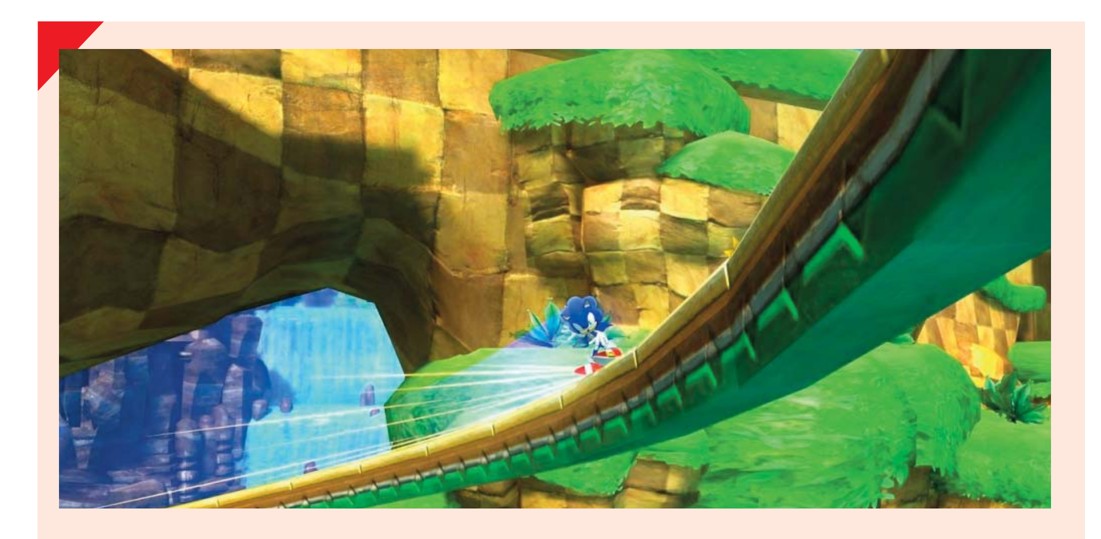
Desde entonces ha llovido mucho y lamentablemente, no ha habido ninguna entrega del erizo azul que me hiciera volver a sentir esa emoción. No es que fueran juegos malos (o tal vez sí), sino que el listón estaba muy alto. Sonic no daba la talla desde hacía una década y los mandamases de SEGA intentaban ponerlo de nuevo en lo alto de las listas de ventas redefiniéndolo continuamente (con tablas de surf, con anillos de fuego, con caballeros negros o incluso trayendo de vuelta a la vida a Shadow en su propio juego).

En fin, un despropósito azulado. El caso es que el Sonic Unleashed pareció ser (al menos de manera parcial) un Sonic con magia. El problema es que la magia también hizo aparecer a un erizo-lobo que enlentecía y hacía perder el lustre al juego. Con Sonic Colours pudimos disfrutar de un paso en la dirección correcta: todo lo bueno del Unleashed pero mejorado. Sin embargo, seguía faltando un algo inclasificable. Hasta que un día...

20 Aniversario

SEGA parece haber aprendido de sus errores y ha dado a los fans lo que éstos venían demandando. Un monstruo horrible ha creado un agujero temporal y causado que el pasado y el presente de Sonic se unan al caer éste dentro de dicho agujero.

Para poder reestablecer la línea temporal, Sonic (alto y estilizado) y Sonic (bajito y regordete)



Sonic Generations arranca, como no podía ser de otra forma, con una espectacular y emotiva Green Hill en todo su esplendor. No pierdes el tiempo: encientes la consola y empiezas a jugar. Sin cuentos, ni trampas, ni retrasos, ni eternos tutoriales









deberán trabajar juntos para conseguir todas las Esmeraldas del Caos y derrotar al "Devorador Temporal". Para conseguirlo tendrán que atravesar los niveles más representativos de todas las entregas anteriores.

Cada escenario contará con dos fases: una primera en la que encarnaremos al Sonic clásico y disfrutaremos con una jugabilidad totalmente heredera de la Megadrive y una segunda en la que la velocidad tendrá el papel fundamental con un estilo de juego totalmente moderno y actual. Una vez que pasemos ambos actos, se desbloquearán diez desafíos adicionales de ese mismo nivel cuyos objetivos serán tan dispares como recolectar cierto número de anillos, evitar a determinados enemigos o una carrera contra sí mismo.

Cuando se completa una escena y/o desafío iremos consiguiendo puntos que canjearemos por habilidades que pueden combinarse entre sí para facilitarnos el juego (bola de fuego, burbuja imán, frenado en seco, mayor velocidad dentro del agua, etc).

Uno de los puntos fuertes del juego es el soberbio detalle con el que los niveles han sido recreados (el de Chemical Plant hace que se te pongan los pelos de punta), y adaptados al tipo de juego específico de cada uno de los Sonic. Y es que no sólo cambia la cámara o la velocidad del juego, sino que en el caso del Sonic moderno contamos con el súmamente útil ataque teledirigido, mientras que en el clásico no. Igualmente, con el moderno no podemos hacernos bola para coger impulso pero sí activar el turbo... Cada uno con sus ventajas y sus inconvenientes.

El apartado sonoro merece una mención aparte. Si bien el



juego está doblado al español, y con un resultado inusualmente satisfactorio, la gran baza con la que cuenta Sonic Generations es sin duda su colección de temas musicales. Manteniendo las melodías clásicas en las escenas del Sonic clásico, pero remezclándolas y dándoles más caña en las del Sonic moderno. Y además, con la posibilidad de elegir de entre un repertorio mucho más amplio (que cubre todas las eras) antes de comenzar un nivel. Entre los jefes de fase tendremos, cómo no, a Robotnik en su Death Egg, pero también a Metal Sonic, Shadow, Silver, Perfect Chaos y, finalmente, Time Eater, la criatura responsable de este desorden cronológico.

Green Hill, Chemical Plant, Sky Sanctuary, Speed Highway, City Escape... y muchas más

Otro de los aspectos más destacables de Sonic Generations es su inmensa regugabilidad, no sólo por las docenas de rutas alternativas que encontraremos, sino por el abundante contenido desbloqueable del que dispone el juego, a saber: bocetos, melodías adicionales, fichas de personaje, vídeos, etc., que harán las delicias de los veteranos.

En resumen, estamos sin duda ante el mejor Sonic de los últimos 10 años. No es la perfección de Sonic 2 de Mega Drive, ni el mágico despligue del Sonic Adventure 2 de DC, pero sí el mejor de la actual generación.



Conclusiones:

Bonito, jugable, intenso y lleno de detalles. *A los que llevamos con Sonic desde sus inicios, nos emocionará. A los que sólo conocen sus últimos años, les sorprenderá. Y a aquellos que se encuentran con Sonic por primera vez, les enganchará*

Alternativas:

Lo más cercano que tenemos del personaje es Sonic Unleashed, Sonic 4 y Sonic Colors. Las recientes entregas de Mario y Donkey Kong para Wii podrían ser comparables pero, siendo objetivos, Sonic Generations es un producto totalmente diferente

Positivo:

- Lo mejor de ambas eras, en todos los aspectos. Por fin
- Extremadamente rejugable
- Su inagotable banda sonora

Negativo:

- Muy corto
- Ningún nivel de casino (salvo un mísero pinball descargable)
- ¿Ningún nivel de Sonic 3? ¿Por qué?

TEXTO: RODRIGO OLIVEROS

gráficos	90
sonido	94
jugabilidad	92
duración	65
total	86

Una segunda opinión:

¡Maldita sea! Me cuesta ponerle pegas a un juego de Sonic y eso hace que me sienta como en los tiempos de mi Mega Drive. No me importa mucho que sea corto, pero no perdono la ausencia total de niveles de Sonic 3.

Carlos Oliveros



desarrolla: volition inc · **distribuidor:** thq · **género:** sandbox · **texto/voces:** castellano/inglés · **pvp:** 69,90 € · **edad:** +18

Saints Row the Third

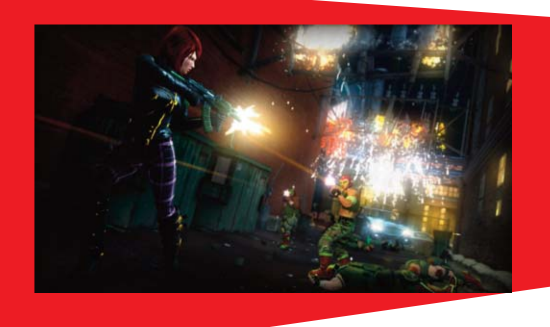
La locura toma las consolas

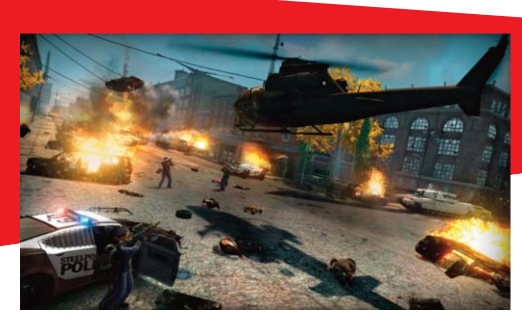
Gamberro, excesivo, irreverente, alocado, absurdo, cachondo, imposible, surrealista, macarra, descabellado, sinvergüenza, agitador, disparatado, calentorro, exagerado, ... y muy, muy divertido

Creo que en los últimos tiempos estamos perdiendo las referencias, con historias dignas de la mejor película, bandas sonoras a cargo de los mejores músicos del planeta, millones de polígonos, texturas hiperrealistas y todo lo demás estamos olvidando que el objetivo principal de un juego es divertir. Soy el primero que agradece y valora todo lo anterior, pero no está mal que de vez en cuando nos venga alguien (THQ en este caso) y nos recuerde que aunque todo eso está muy bien, por encima de todo ello debe prevalecer la diversión. Y no creo que nadie dude de que hacer el gamberro en un juego es divertido.

Saints Row the Third retoma la historia de la saga justo donde la dejaba el segundo título de la misma. La acción se traslada desde Stilwater a Steelport, donde los Saints han logrado establecerse con su habitual (casposo) estilo de vida de lujo, despilfarro y ¿glamour?. Este despliegue provoca la envidia y el ataque de otras bandas que buscan dominar la ciudad y así tendremos que mantener nuestro territorio contra curiosas bandas rivales auspiciadas por el Sindicato, e incluso defendernos de agentes de una unidad especial que el gobierno ha creado para luchar contra las bandas. La trama principal es lo "menos bueno" del juego, lo más convencional y a pesar de que deberemos tomar algunas decisiones a lo largo de la misma, peca de lineal y predecible, si es que se pueden usar calificativos como convencional y predecible con Saints Row The Third. Con todo lo que ofrece el

Después de unos cuantos "dimes y diretes", los que compren Saints Row The Third en PS3 podrán descargar gratis Saints Row 2 de la PS Store





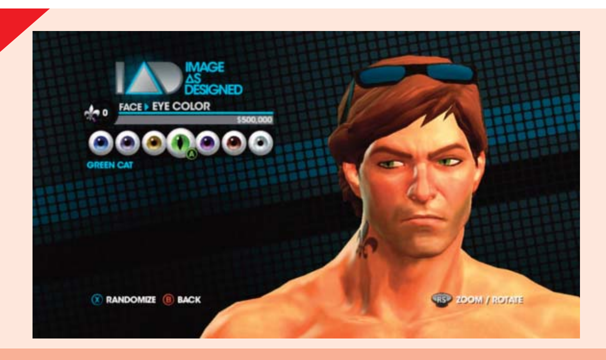
juego alrededor de esta historia te costará seguirla, la más normal es que te dediques a hacer misiones secundarias mucho más absurdas, alocadas y divertidas que las principales. Y esto es solo una mínima parte de lo que The Third tiene reservado para los jugadores. El verdadero mérito de Volition Inc. está en la gran libertad de acción que The Third proporciona, que permitirá al jugador recorrer la ciudad haciendo y deshaciendo (mucho mejor esto) a su antojo, y lo variado, divertido, gamberro y jugable que han logrado que esto resulte, algo que los seguidores de Saints Row 2 pedían y la desarrolladora ha sido capaz de lograr en la secuela.

La ciudad de Steelport es bastante más pequeña que la original, Stilwater. A cambio, el nivel de detalle, la variedad de escenarios que encontraremos y la interacción con la misma será mucho mayor que en Saints Row 2. Se echa de menos, eso sí, que fuese más destruible y más aún sabiendo que The Third usa el motor de Red Faction Armageddon. Resulta un poco frustrante y confuso ver como disparas desde un tanque o avión y que solo algunos objetos del escenario se destruyen, mientras otros solo se desplazan pero intactos, y otros incluso permanecen en su misma posición como si les hubiésemos disparado con un tirachinas.

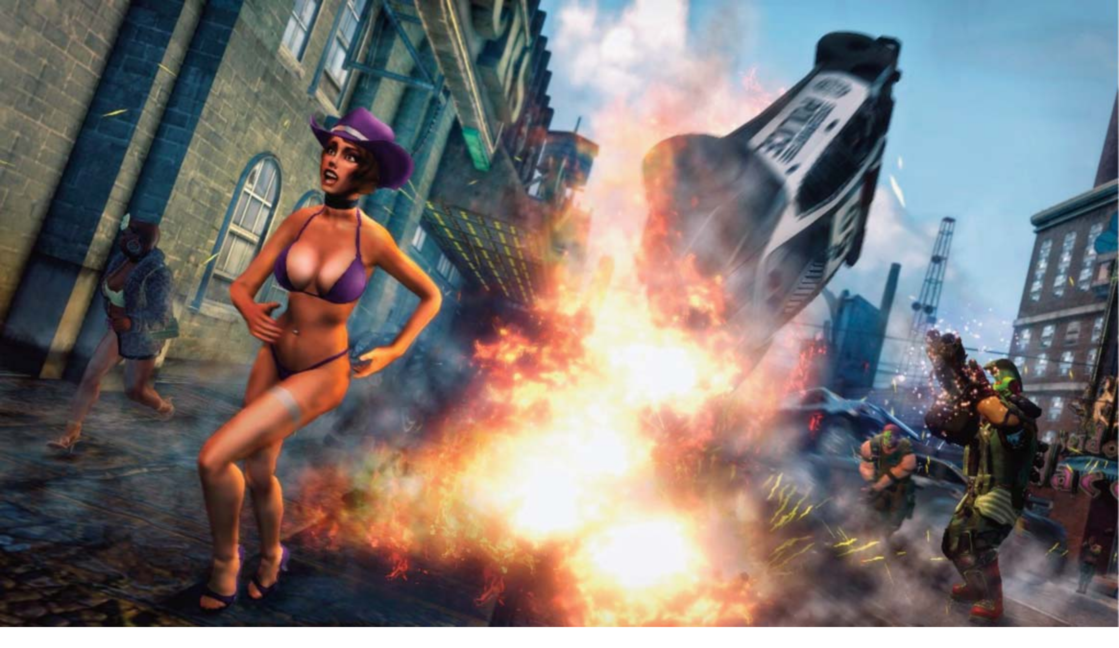
Otro aspecto a destacar es la fauna que puebla Steelport, en la que parece que se ha mezclado una película de las primeras de Almodóvar con un grotesco carnaval bizarro. En ocasiones te acercarás a un personaje solo a ver si realmente estás viendo lo que desde lejos te parecía, y sí era así. Para no desentonar con el entorno nuestro personaje podrá adquirir en las tiendas de Steelport todo tipo de indumentarias con las que recorrer sus calles. La indumentaria no será el único aspecto a seleccionar de nuestro personaje, el juego nos ofrece un completísimo editor con el que crear nuestro personaje en el juego e incluso modificar su

Los cameos de SR3

En el más puro estilo Torrente, la saga Saints Row busca publicidad mostrando a personajes famosos en el juego. Si en Saints Row 2 la estrella fue la actriz porno Tera Patrick, en esta ocasión repiten profesión con Sasha Grey, musa de The Third. Hulk Hogan tiene también un papel importante y Daniel Dae Kim repite en la saga dando vida a Johnny Gat, nuestro lugarteniente en los Saints. Incluso el ínclito Tomonobu Itagaki ha aparecido en un trailer en el que mostraba las capacidades del editor de personajes. ¿Veremos algún día a Paquirrín en Saints Row?



El editor de personajes de Saints Row The Third es de los mejores que hemos visto, pudiendo configurar cualquier aspecto físico de nuestro personaje



apariencia durante el mismo, previo pago de una cantidad de dinero. El dinero será un aspecto fundamental de Saints Row The Third, ya que nos permitirá mejorar nuestras habilidades, comprar y mejorar armas y adquirir propiedades para nuestra banda.

Se ha mejorado la jugabilidad de Saints Row 2 en todos los aspectos, nuestro personaje responde mucho mejor a nuestro control, la conducción es mucho más fluida y divertida, el sistema de lucha aún más exagerado y bizarro que en SR2 y el sistema de apuntado, sin ser perfecto, permite disfrutar sin problemas de estas fases. Los puntos más negativos de la jugabilidad son los numerosos bugs que pueblan nuestra aventura por Steelport y la nula IA de los enemigos.

Saints Row, una saga que ha sabido encontrar su hueco

Es complicado superar (ni siquiera acercarse) al líder copiándolo. Tras un primer Saints Row con algunas buenas ideas pero demasiado parecido a GTA, THQ decidió con SR2 buscar su hueco en el mercado del sandbox. A pesar de sus limitaciones y errores logró llegar a un buen número de jugadores que han conformado una comunidad fiel y muy activa. The Third no es más que le respuesta a todos los deseos de esta gente y el perfeccionamiento del modelo de su predecesor, algo que le permitirá llegar a un público más amplio que se sumará a la saga de cara a próximas entregas. El primer Saints Row no auguraba un gran futuro a la saga, pero tras este The Third, ¿alguien duda de que tenemos Saints Row para rato?

En el primer caso encontraremos errores de todo tipo, desde bugs técnicos como un excesivo popping, bajadas de frames puntuales y en algunos casos inexplicables, y un clipping que en determinadas ocasiones puede resultar especialmente molesto. No faltarán otros bugs como conductores que conducen sin coche, personas que andan sobre el aire o con la mitad de su cuerpo para el suelo i gente con la habilidad de pasar a través de las paredes. Suelen ser anecdóticos, y en algunos casos incluso divertidos, ya que no interfieren en la acción ni la jugabilidad. Pero no por ello, debemos dejar de reseñarlo como uno de los puntos a mejorar del juego. Y esperemos que se dé prioridad a esto y no al lanzamiento de DLCs con los que castigan nuestros ya maltrechos bolsillos.

La mejora gráfica de The Third respecto a Saints Row 2 es muy notable, sigue sin ser un título puntero en este aspecto pero si ofrece un conjunto compacto con unos modelados desiguales, unas animaciones menos robóticas que en su predecesor y unos efectos a la altura de la generación en la que nos encontramos. Se ha optado por un aspecto gráfico desenfadado, ligeramente "acartoonado" que le va muy bien al juego y que le dota de una gran personalidad. Algunos diseños no parecen demasiado acertados y desentonan del resultado en general. Otros están tan sobreexplotados que llegan incluso a cansar.

En el apartado sonoro toma la solución de las emisoras de radio de los GTA, aunque ninguna llega al nivel de las de la saga de Rockstar y el doblaje en inglés es bueno en general aunque hay voces que no pegan a sus personajes y otras sobreactuan en exceso. Los subtítulos si nos llegan en castellano y hay que reconocer el esfuerzo en esta apartado ya que a pesar de pequeños errores, el nivel general es muy alto y se han llegado a localizar incluso algunos chistes.

Si hacer el gamberro es divertido, hacerlo en compañía lo es aún más. Saints Row the Third permite que compartamos nuestras andanzas por Steelpot con un amigo que puede entrar y salir sin problema de la partida, ya que la dificultad se irá adaptando a si estamos jugando solos o acompañados. Hay una serie de misiones que se prestan muy especialmente al juego a dos, ya que permiten que uno conduzca le vehículo mientras el otro dispara. Jugarlas solo pierde gran parte de la gracia de las mismas. Es una pena que Volition Inc. y THQ no hayan contemplado la posibilidad de modos de juego multijugador competitivos, sobre los escenarios de Steelport y la multitud de opciones que ofrece The Third se podrían haber ideado modos totalmente novedosos y revolucionarios.



La conducción de todo tipo de vehículos es otro de los atractivos de The Third. Coches, camiones, tanques, aviones...

Conclusiones:

A pesar de sus errores y limitaciones, y en ocasiones gracias a ellos, Saints Row The Third es un título divertidísimo. Un juego que ningún amante de los sandbox debería dejar de jugar.

Alternativas:

Si buscas algo más serio los sandbox de Rockstar son la referencia. El único juego del genero que se acerca en gamberrismo y diversión a The Third es Just Cause 2.

Positivo:

- Diversión bizarra
- Todo lo que ofrece más allá de la historia principal

Negativo:

- Historia floja
- Bugs y errores

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	83
sonido	81
jugabilidad	84
duración	92
total	84

Una segunda opinión:

Un juego gamberro como ninguno, que conseguirá arrancarnos gran cantidad de risas. Con él volveremos a disfrutar de un juego como antaño. Redescubriremos el placer de divertirnos sin más!, pudiendo hacer casi todo lo que se nos pase por la cabeza! Jugado con amigos simplemente brutal.

Sergio Colina

desarrolla: infinity ward · **distribuidor:** activision · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 70,95 € · **edad:** +18

CoD: Modern Warfare 3

Tercera Guerra Mundial

Acción, acción y más acción. Infinity Ward mantiene su apuesta de ofrecer espectacularidad a cambio de mantener intactos aspectos que llevan tiempo sin evolucionar. La Tercera Guerra Mundial se juega como siempre



Aquellos que hace cuatro años dieron un impulso a los juegos de acción en primera persona están de vuelta. Infinity Ward, que ya no cuenta entre sus filas con los fundadores del estudio y varias decenas de desarrolladores más, ha sabido mantenerse a flote pese a las bajas con la ayuda de Sledgehammer Studios, compañía que ha echado una mano en el desarrollo de la tercera entrega de la saga más exitosa de los últimos años.

Trama

Modern Warfare 3 continúa minutos después del final del anterior juego, solo que ahora nos encontramos en un conflicto globalizado. Nuestra aventura comienza en Nueva York, controlando a Frost, un Delta Force que tendrá que recorrer el centro de Wall Street para inutilizar las unidades rusas que están mermando a las fuerzas estadou-

Nueva York, París, Hamburgo y Sierra Leona serán algunos de los lugares que recorremos para intentar dar caza al terrorista más buscado del mundo





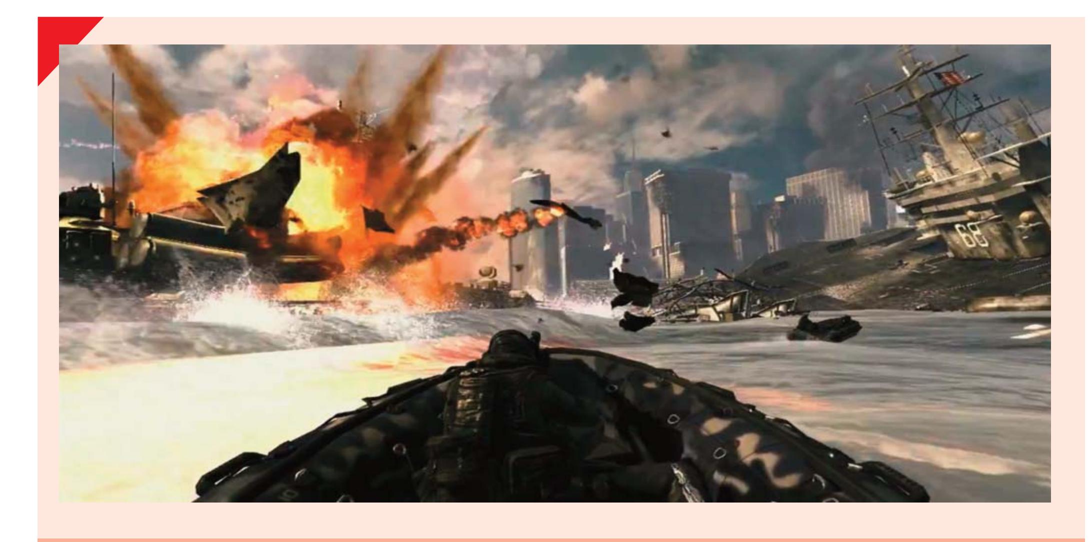
nidenses. El comienzo del modo campaña confirma que la esencia del juego es la misma desde Modern Warfare 2: ritmo frenético y acción estilo *hollywoodense*. El escenario elegido es perfecto para confirmar ésto y es uno de los más espectaculares que veremos en el juego, sobretodo debido al aspecto que presenta el corazón de la economía mundial.

Una de las pocas diferencias que encontramos con anteriores entregas es la ausencia de un tutorial. El jugador de Call of Duty ya sabe a lo que se enfrenta y sería demasiado repetitivo -y difícil- incluir la típica base militar donde aprender los controles básicos, esos que no han sufrido ningún cambio en varios años.

Otra de las nuevas incorporaciones es Yuri, quien formará parte de la TaskForce junto a Price y Soap -protagonistas de las dos anteriores entregas y veteranos del conflicto- a lo largo de la campaña. Nikolai, viejo conocido, también estará presente apoyándonos con su helicóptero cuando lo necesitemos.

Los SAS también tienen su parte de acción en Londres, como ya vimos en uno de los vídeos publicados. Aunque no son realmente relevantes en la trama, su misión está bien desarrollada. Alemania es otro de los escenarios elegidos para representar el conflicto en la geografía europea, aunque el comienzo de la misión recuerda vagamente al desembarco de Normandia, pero en Hamburgo.

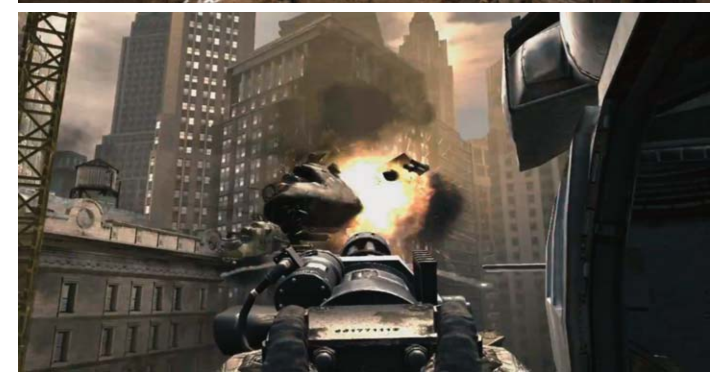
La trama se desarrolla de forma rápida, utilizando las pantallas de carga para ponernos en situación y explicarnos el objetivo de la siguiente misión. Comparándola con otras ambientadas en conflictos anteriores, como la de



En esta ocasión tendremos oportunidad de controlar un vehículo, una lancha para tratar de salir del ilesos del río Hudson, infestado de embarcaciones enemigas y aliadas. No será la única vez que la acción transcurra sobre un escenario acuático









Black Ops, Infinity Ward juega a imaginar que pasaría si se viviese una situación así en la vida real.

Cada misión, cada escena, intentará ser más espectacular que la anterior -cual película de Michael Bay- mostrando un signo evidente de desgaste. Ya no sorprende. Si en Call of Duty 4 la misión del francotirador o del AC-130 eran uno de los mejores momentos del juego, aquí se repiten, con la diferencia de que ya sabes qué va pasar y cómo. Las misiones terminan resultando repetitivas por la poca variedad en los objetivos y en la forma de alcanzarlos.

En total serán necesarias unas seis horas para completar una campaña que tratará de sorprender al jugador en todo momento. Seis horas que se antojarán insuficientes para aquellos que buscan una experiencia para un jugador más amplia y corta para los que solo jugarán al multijugador competitivo durante los próximos meses.

En lo referente a lo técnico, sigue apostado por mostrar 60 imágenes por segundo con un resultado muy bueno, pero el motor utilizado empieza a resentirse, pues es el mismo que el utilizado en la cuarta entrega. No hay mejoras en los efectos de iluminación ni en las expresiones de los personajes, así como en la interacción con el entorno, muy limitada.

Los controles, como ya hemos dicho, no han sufrido cambios, pero siguen siendo igual de precisos y sencillos que antes, lo que facilita una experiencia de juego rápida.

Multijugador

El multijugador competitivo continua igual de directo y rápido, razón por la que es uno de



los más jugados y el verdadero culpable del éxito de la saga. Ofrece nuevas herramientas, como Elite, un servicio que cuenta con modalidad gratuita y de pago

Elite es el complemento ideal para los jugadores que quieren sacar el máximo partido al modo multijugador

y que permite, entre otras cosas, subir vídeos de las partidas. La personalización de las armas y personajes es otro de los elementos que se ha potenciado. Aunque el servicio parece estar gustando a los usuarios, es probable que los jugadores de PC se queden sin él por decisión de Activision.

Operaciones Especiales, el modo cooperativo para dos jugadores, ofrece más posibilidades que antes. Un modo Horda que, al igual que la campaña, no da un respiro al jugador. Entre ronda y ronda podremos adquirir nuevas armas, complementos, munición... incluso ataques aéreos con el dinero obtenido con cada baja. Los enemigos van desde los soldados más simples hasta helicópteros, pasando por perros y suicidas con explosivos.

En definitiva, la misma base que ha triunfado en los últimos años pero en un escenario diferente. Los signos de desgaste de una franquicia anual empiezan a ser demasiado obvios: misma mecánica, animaciones, motor gráfico... Cumple con su cometido, pero necesita una renovación .



Conclusiones:

Un título fiel, tal vez demasiado, a las bases que han hecho de esta saga una de las más exitosas. Necesita renovarse si no quiere quedarse atrás.

Alternativas:

Battlefield 3 es la mejor alternativa si buscas un FPS con un ritmo diferente. RAGE, de Bethesda, es otra buena acción si quieres un modo campaña más trabajado.

Positivo:

- *Ritmo frenético*
- *Modo multijugador*

Negativo:

- *Pocos cambios*
- *No sorprende como antes*
- *Poca variedad de misiones*

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	80
sonido	80
jugabilidad	80
duración	70
total	80

Una segunda opinión:

Con 8 entregas, 7 en la actual generación, tal vez sea el momento de replantearse si realmente compensa el sacar el mismo producto año tras año con un pequeño lavado de cara. Esta política funciona en los juegos deportivos ¿Pero hasta cuando podrá hacerlo en un género más estanco como los FPS? Paradójicamente las ventas lo respaldan. Pero cada año que pasa corre el serio riesgo de acabar muriendo de su propio éxito.

Jose Luis Parreño



desarrolla: ubisoft montreal · **distribuidor:** ubisoft · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 62,90 € · **edad:** +18

Assassin's Creed: Revelations

El fin de la trilogía de Ezio

La última entrega de la historia de Ezio ya está aquí. En ella se nos relatará los pasos finales de nuestro asesino de Florencia y otros aspectos relacionados con los ya conocidos Altaïr y Desmond. Eso sí esta no será el final de la saga



En el 2007 Ubisoft nos trajo un título que cautivó a muchos por su apartado visual y su jugabilidad, eso sí, era algo repetitivo. Aún así, el impacto causado por aquel entonces hizo que se convirtiera en una saga de la cual iba a salir una trilogía. Pues bien, después de la segunda entrega, los chicos de Ubisoft descubrieron un filón bastante fuerte y, después de la misma, se plantearon estirar la historia de esta con otras 2 entregas más: La hermandad y la que ahora nos acontece, Revelaciones.

Llegando a sacar un juego por año, algo que se nos antoja algo precipitado, más aún en una franquicia como esta. ¿Han acertado en esta ocasión? Esperaremos que al término de esta publicación os hayamos sacado de dudas.

En esta ocasión el protagonista es Desmond Miles. El cual

Esta entrega mantiene una linea continuista, por lo que el salto de calidad no es casi apreciable, conteniendo pequeños detalles de mejora

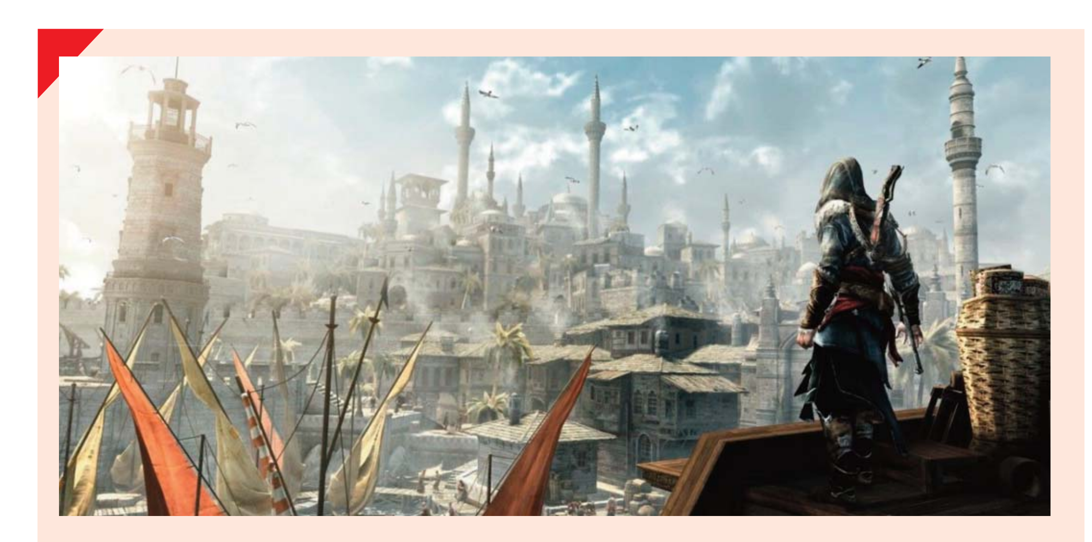




está en estado comatoso, pero sigue conectado en el Animus. Donde tendrá que seguir "rellenando" los huecos de memoria vacios y poder salir de él. Con esta premisa nos pondremos en la piel de un Ezio entrado en años pero más sabio y, cómo no, de Altaïr. Sin duda se antoja un relato a tres bandas. Aunque manejaremos en la mayoría de los casos al asesino italiano.

La ciudad elegida para la ocasión es Constantinopla (actualmente Estambul) ciudad en la que Ezio podrá obtener respuestas. También estarán presentes Capadocia y Masyaf. No vamos a seguir con la historia puesto que cualquier cosa se comente sobre ella puede llegar a producir spoilers.

Gráficamente el juego se muestra en la misma línea que su predecesor, algo que es de suponer, ya que comparten mismo motor. Hay que destacar el ya conocido gran nivel de detalle de las ciudades tan vistosos como siempre, con monumentos totalmente reconocibles y un mapeado realmente amplio. Cabe destacar que los escenarios siguen manteniendo los defectos de anteriores entregas, como puede ser el "popping" y algunas bajadas de frames. Dejado de lado los escenarios y centrándonos en los personajes hay que decir que aquí sí que se aprecia mejoría. El nivel de detalle de los trajes es bastante superior así como su modelado. Por otro lado se muestra una gran mejoría en las animaciones de los mismos. Podremos sentir que los años no pasan en balde, y aunque sigue manteniendo una buena agilidad, sus movimientos se ven algo mermados. Eso sí, se nota que Ubisoft realiza bien su trabajo ya que los



Los escenarios tienen un nivel de detalle muy elevado, algo a lo que nos tienen acostumbrados durante toda la saga, en ellos podremos encontrar edificios representativos de la ciudad en la que nos encontremos






movimientos de los protagonistas son suaves y bastante naturales. Pero no queda ahí la cosa, las animaciones faciales también se han mejorado, sobre todo a la hora de sincronizarlas con los diálogos.

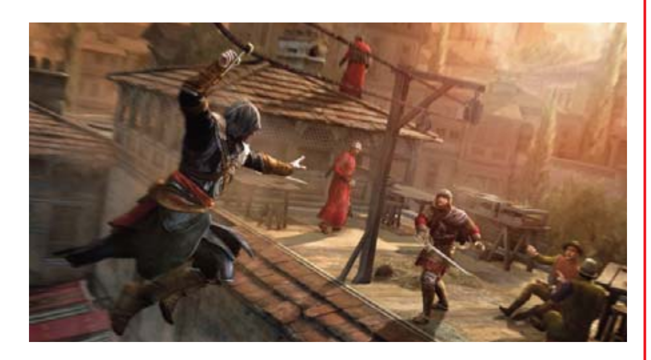
En cuanto a la jugabilidad, esta entrega sigue siendo continuista, por lo que los que hayan jugado a las entregas anteriores, se desenvolverán de maravilla.

Contaremos con todo lo visto con anterioridad, como la compra de armas, medicinas, etc. Así como la heredada formación de nuestros personajes ya sea mediante entrenamientos o las ya conocidas misiones.

Otro aspecto a tener en cuenta en este apartado es la misión de hacerle la vida un poco mejor a nuestro achacado Ezio, con la inclusión del gancho. Gracias a este, nos podremos mover con mayor agilidad por los tejados pero también realizar nuevos movimientos para acabar con nuestros enemigos.

No contentos con ello, también pondrán a nuestra disposición una gran cantidad de tirolinas que harán que nos desplacemos a mayor velocidad a lo largo del mapeado, y como todo en este juego, no solo servirá para movernos, sino que también lo podremos utilizar para realizar asesinatos más espectaculares.

Por otra parte, debido a que la trama incluye numerosos enfrentamientos zonales con los Templarios, deberemos estar en constante alerta para recuperar según qué zonas. Pero también tocará protegerlas de los asedios enemigos y para ello se ha incluido un pequeño mini-juego de defensa de torres. Desde un punto concreto podremos colocar estratégicamente barreras en el suelo o diferentes unidades de asedio, como francotiradores o asesinos armados con



ballestas, en lo alto de los tejados. Es un añadido al que le falta profundidad, pero al menos no molesta y consigue entretener en esos momentos puntuales.

En esta entrega pondremos punto y final a la historia de Ezio, pero será uno aparte para la saga de asesinos

También hay que mencionar el multijugador, que aunque no sea la parte principal del juego, se ha mejorado bastante, pero dista de otros títulos que lo tienen más avanzado. A los modos ya vistos con anterioridad, cacería, se busca, etc., hay que sumarle su propio modo historia, en el que tomaremos el control de un templario, en el que iremos viviendo su evolución y su subida de rango, desde su entrenamiento hasta su ascenso por el esquema de Abstergo.

Para finalizar hay que decir que la banda sonora porta elementos propios de la zona y época en la que se ubica el título, dándole una ambientación oriental.

Cabe destacar que el doblaje al castellano ha pegado un bajón considerable, no por los actores, que se mantienen, sino por una sensación que está presente en todo el juego y que este apartado reúne bastante bien: las prisas.

Y es que parece que el juego se ha hecho de esa manera, algo lógico si van a entrega por año. No nos cabe la menor duda de que un juego de esta envergadura debería haberse desarrollado con más tiempo.



Conclusiones:

Quizás no sea una buena idea el sacar un juego de estamagnitud al año, dado que en algunos aspectos se nota que se ha hecho a toda prisa. Aún así los seguidores estarán contentos ya que se encontrarán un buen juego

Alternativas:

Si no has jugado a los AC anteriores, son una buena opción, también estan disponibles juegos como Batman AC o el recien salido Saints Row dentro del genero sandbox.

Positivo:

- La calidad de los escenarios
- La historia que llega a su fin

Negativo:

- Errores gráficos heredados
- Pocas novedades

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	90
sonido	80
jugabilidad	90
duración	88
total	80

Una segunda opinión:

Revelations es el juego más pobre dentro de los tres que conforman la trilogía de Ezio Auditore. Y para que nos vamos a engañar, Constantinopla no tiene la misma belleza ni ambientación que la Italia renacentista de las dos entregas anteriores. A la espera del próximo Assassin's Creed 3, este nos deja más bien indiferentes. La franquicia ha vivido mejores épocas y no hay que remontarse mucho en el tiempo. El multijugador sigue pareciéndome un añadido que no acaba de cuajar.

Gonzalo Mauleón



desarrolla/distribuye: capcom · **género:** lucha 2d · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 36,95 € · **edad:** +12

Ultimate Marvel vs. Capcom 3

¿Demasiado pronto? ¿Con pocas novedades?

Diez años esperando una tercera entrega del crossover por excelencia y luego tardan sólo ocho meses en lanzar una revisión. ¿Se está colando Capcom? ¿Compramos juegos "a plazos"? Vamos a ver qué ofrece éste...

Hace ocho meses pudimos disfrutar de la tercera y, creíamos que última, parte de uno de los crossovers de lucha más esperados: Marvel Vs Capcom 3. El primero salió para Dreamcast en el año 1999 cosechando buenas críticas y mejores ventas. En él se daban cita personajes de Marvel tan célebres como Spiderman o Máquina de Guerra con otros que representaban a la compañía japonesa de videojuegos como Megaman o Ryu. Un año más tarde tuvo lugar la segunda entrega. Más espectacular que la anterior, con más personajes, escenarios y pudiendo elegir esta vez a 3 luchadores en lugar de 2.

A día de hoy, muchos lo consideran como uno de los mejores crossovers de la historia, y tanto este como su predecesor se desarrollaban en estricto 2D.

Durante más de diez años, los fans pidieron una continuación que llegó como agua de mayo calmando, a priori, sus exigencias. Unos luchadores hechos en 3D, así como los escenarios, pero que se movían en scroll lateral como si de un juego 2D tradicional se tratara, menos luchadores que en el MVC2 pero mucho más... explosivo, por así decirlo, que los otros dos en cualquier sentido.

Sin embargo, y como he dicho al principio, ocho meses después Capcom saca al mercado otra entrega de la saga llamada Ultimate Marvel Vs Capcom 3, introduciendo algunos **personajes que se echaban en falta** por parte de ambos bandos elevando la cifra de luchadores hasta una cantidad más que respetable, nuevos golpes, equilibrio mejorado, etc.

A quien lea esto esperando encontrarse un análisis metódico

Dr. Extraño y Motorista Fantasma son posiblemente los fichajes más interesantes del bando Marvel

y minucioso del apartado gráfico, sonoro o jugable de este título, le insto a que vea el que ya se publicó en esta revista sobre el MvC3 original hace poco, ya que el UMvC3 **no se diferencia de su antecesor** prácticamente en ninguno de estos aspectos.

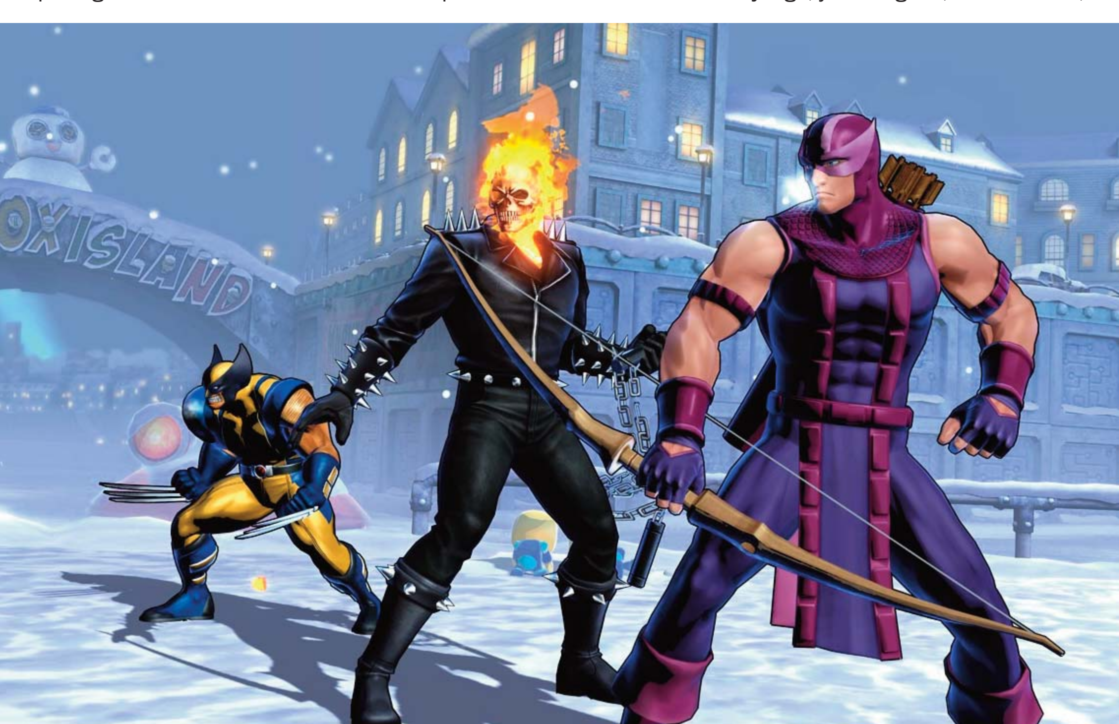
Así las cosas, vamos a hablar de las nuevas características que trae, y de algunas que han desaparecido, ¿vale?

En primer lugar, lo más llamativo y obvio: **los personajes**. Dr. Extraño, Puño de Hierro, Ojo de Halcón, Rocket Racoon, Nova y Motorista Fantasma del lado de Marvel; Strider Hiryu, Virgil, Frank West, Phoenix Wright, Nemesis y Fireband por parte de Capcom. Cada uno de estos personajes responde, claramente, a una necesidad del propio juego o a **un movimiento de marketing**. Puño de Hierro, sin ir más lejos es uno de los personajes de comic que más y mejor ha evolucionado en los 3 últimos años, cobrando un protagonismo relevante dentro del universo Marvel, y Vergil es, después de Dante, el más querido de la saga Devil May Cry. Cada uno de ellos está razonablemente bien adaptado a un juego de lucha de estas características, aunque hay casos en los que, siendo objetivos, **han pecado por exceso o por defecto**.

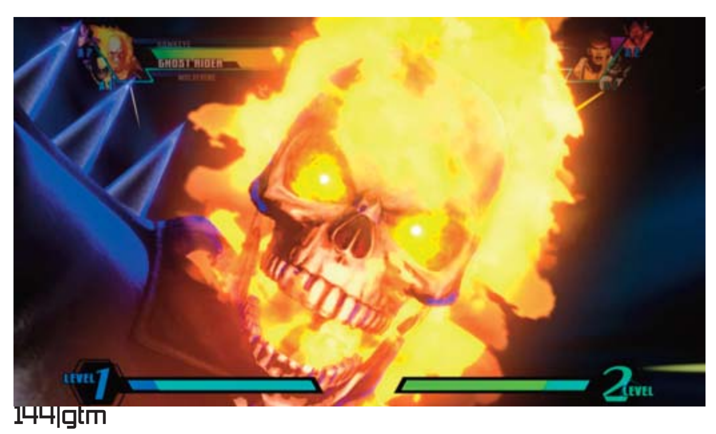
El Dr. Extraño, por ejemplo, siempre ha gustado a los lectores veteranos de cómics, pero aquí no está representado en toda su grandeza. Es decir, los controles resultan demasiado confusos y con **resultados poco satisfactorios** para el poder que se le presupone a este personaje. De igual modo, su traje impide que le tomen en serio, con ese celeste brillante y leotarditos. *O séase*, no impone en absoluto.

Aparte de un **nuevo equilibrio entre los personajes**, pues a veces resultaba abusiva la pérdida de la barra de vida por completo sin llegar a tocar el suelo, y la inclusión de 12 más, el juego no aporta nada nuevo a la mezcla original. De hecho, hay algunas cosas que han sido suprimidas. Esto ocurre nada más arrancar. En el MVC3 los menús estaban hechos en 3D con modelos de los personajes en poses de lucha o simplemente molonas, mientras que aquí todo está hecho en **dibujos planos, y además malos**. Bien podrían, teniendo en cuenta que es un juego lleno de personajes de cómics, haber encargado las ilustraciones a alguno de los magníficos dibujantes que pueblan la “Casa de las ideas”. No quiero imaginarme, porque me cabreo más aún, cómo habría sido contar con el magnífico Leinil Francis Yu para los diseños y dibujos de todo el juego, y no a quien haya sido el responsable del “arte” (por llamarlo de alguna forma) de los finales (por llamarlos de alguna forma) de cada personaje. Y es que es un dibujo que da auténtica pena.

Otro punto flaco de este juego, y del original, es la historia,







o la ausencia de ella. Partiendo de la misma base que en el párrafo anterior, hay cientos de guionistas competentes capaces de sacarse de la manga **excusas argumentales para una ocasión como esta**. Lo digo porque lo poco que hay de guión parece haber sido escrito por un gato con un bolígrafo atado a las patas. No aporta nada ni tiene la menor personalidad ni hace honor a la herencia comiquera sobre la que descansa la serie. Ejemplo: cuando terminas el juego con Puño de Hierro se ve un primer plano de la cara del personaje (dibujado por el mismo gato de antes) diciendo algo como "Ahora que he vencido a Galactus, ¿qué voy a hacer?", y en ese momento se ve al mismo héroe en una postura, supuestamente de combate, que le hace parecer un macaco drogado, junto a Ryu, Strider, y algún otro personaje de Marvel y diciendo "Voy a renovar los Héroes



de Alquiler". Y punto. ¿En serio? ¿Dos frases? Dos cutres frases sin nada de gracia y con un dibujo lamentable... Qué lástima que eso sea lo único que puede aportar el legado de Puño de Hierro a este juego.

Aquellos que estén pensando cosas como "es un juego de lucha, no necesita historia" que le echen un ojo a casi cualquier franquicia de lucha de SNK en las que, precisamente, una historia bien narrada y elaborada es una de sus principales bazas.

Otro detalle a resaltar es el nuevo formato de combate que parece imperar últimamente, consistente en 4 botones de ataque pero que no son patada débil y fuerte y puñetazo débil y fuerte, sino "ataque" débil, medio, fuerte y especial. De este modo, los controles son los suficientemente sencillos como para que cualquiera pueda jugarlo, **haciéndolo muy accesible pero convirtiéndolo en un machaca-botones** cuyos brillos, efectos, rotulaciones y gráficos distraen significativamente de la verdadera experiencia de combate.

Para ir acabando, me gustaría dejar claro que el UMvC3 no es un mal juego. Simplemente resulta algo extraño que, en menos de ocho meses, hayan añadido a 12 personajes... y ya está. Esto te hace pensar: ¿tendrían preparados los personajes de antemano para lanzar una segunda parte del juego **menos de un año después** de haber lanzado la primera? Si no los tenían listos aún pero tenían pensado sacarlos, ¿no deberían haber esperado un poco para ofrecer un producto completo que no hiciera falta **comprar a plazos**?

Por desgracia, esto parece la constante de Capcom últimamente. En dos años hemos tenido Street Fighter IV, Super Street Fighter IV y Street Fighter IV Arcade Edition, cuya diferencia entre cada revisión, a nivel práctico, era menor incluso que la existente entre MvC3 y UMvC3.

Que arreglen a Spiderman de una vez, que ha pasado de ser hiper-versátil en MvC2 a un personaje capado en el 3. Y otra cosa más: ¿de verdad me quieren vender que desde el principio pensaron en Dormammu pero no en el Dr. Extraño? ¡Es que es como querer a Zipi sin Zape, leches!

Conclusiones:

El problema no es el juego, es la tendencia de Capcom y de otras compañías a tomarnos el pelo. UMvC3 ofrece cientos de horas de entretenimiento, pero no se diferencia lo suficiente del original como para justificar su compra si ya tienes ése.

Alternativas:

El MvC3 original. Si tienes Wii, el Tatsunoko vs. Capcom. Para lucha 2d algo más clásica, Street Fighter IV y sus revisiones.

Positivo:

- *Muy vistoso gráficamente*
- *Amplio repertorio de personajes*
- *Equilibrio mejorado*

Negativo:

- *Demasiado caótico*
- *Ilustraciones y finales paupérrimos*
- *Nuevos personajes sin más novedades*

TEXTO: RODRIGO OLIVEROS

gráficos	88
sonido	82
jugabilidad	75
duración	80
total	75

Una segunda opinión:

Los controles siguen siendo un poco demasiado automáticos y el efectismo gráfico me distrae. Me hacía mucha ilusión esta nueva entrega por la presencia del Dr. Extraño, pero el personaje ha sido una decepción. Me da coraje pero el juego sigue estando chulo a pesar de todo.

Carlos Oliveros

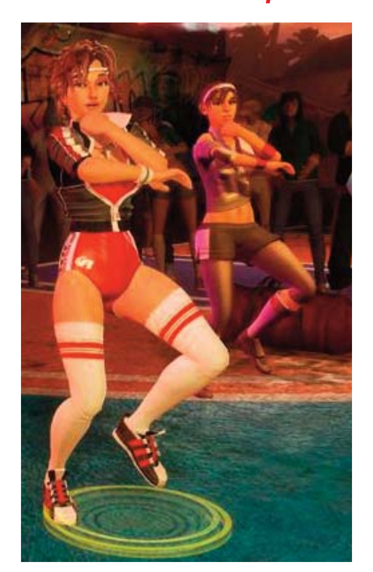


desarrolla: harmonix · **distribuidor:** microsoft · **género:** musical · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,95 € · **edad:** +12

Dance Central 2

La secuela del mejor juego para Kinect

Esta secuela apenas aporta novedades reseñables. Pero una que echamos muchísimo de menos el año pasado. Esta vez el modo versus pasa a ser simultáneo. La lucha por ser el rey de la fiesta va a ser encarnizada



El peligro que corren los juegos musicales es que apenas se reciclan. Dan con la tecla y sus siguientes revisiones apenas añaden un puñado de canciones. Dance Central 2 no se escapa a esta norma no escrita. Novedades justas y gran parte de ellas atendiendo a la demanda popular.

En ese marco encontramos la primera. El modo para dos personas esta vez es simultáneo. Deja para el recuerdo los turnos. Hace falta bastante más espacio para poder jugar, pero el grado de diversión es mucho más elevado. El saber en todo momento quien es el que va líder propicia momentos épicos por la búsqueda de la remontada y alzarse como ganador de la serie. Era un modo de juego que forzosamente había que implementar. Y se ha hecho con mucha solvencia.

No tan destinados al juego y sí más buscando una fórmula práctica se ha introducido el con-

En el tracklist se han incorporado algunos de los éxitos del último año. Hits de Flo Rida, Rihanna e incluso tenemos representación patria con Enrique Iglesias

trol por voz. Podemos dar órdenes a Kinect para que ejecute ciertos comandos como puede ser ralentizar el juego, pausar o salir del mismo entre otras variables. Su respuesta es aceptable. La mayor parte de las veces la acción se ejecuta sin problemas. Aunque es necesario vocalizar alto y claro.

DC 2 esconde una escuela de baile en su interior. No solo vamos a mejorar, si no que encima vamos a aprender

Uno de los puntos estrella en la anterior entrega era la posibilidad de poder entrenar los movimientos más complicados. Ese sistema se mantiene y se depura. Ahora es el propio juego quien analiza nuestros puntos débiles y nos invita a repetirlos una y otra vez hasta que los dominemos. Aparte del evidente componente social del juego, es una escuela de baile.

La controversia llega en la posibilidad de poder importar las canciones que estaban presentes en el primer pack. Hay que pasar por caja. El precio es de 400msp, y para paliarlo, viene incluido un código de 240msp en el estuche del juego. Las canciones que nos descargamos aparte sí que se añaden de forma automática.

En todo lo demás, el juego sigue manteniendo el apartado técnico que ya nos deslumbrara anteriormente. Muy acertado para trasladarnos el espíritu de la pista de baile y hacernos partícipes del mismo.





Conclusiones:

Es el juego que justifica la existencia de Kinect. Hoy por hoy no hay nada mejor para alimentarlo. Pero hay que echarle muchas ganas para poder disfrutarlo en condiciones.

Alternativas:

Just Dance 3 de Ubisoft. Aunque éste está más destinado a sacar una sonrisa y no es tan exigente como el juego de Harmonix. Más social y menos simulador, por decirlo de alguna manera.

Positivo:

- Es el juego de baile por excelencia
- El modo dos jugadores. Superlativo

Negativo:

- Pocas novedades
- Tener que pasar por caja para importar

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	80
sonido	90
jugabilidad	90
duración	80
total	85

Una segunda opinión:

Tanto esta entrega como la anterior siguen siendo lo mejor que podemos encontrar para Kinect. El que mejor respuesta ofrece y al que mas jugo se le puede sacar. Pero si hay en mente un Dance Central 3 hay que ir replanteandose más añadidos que un lavado de cara al tracklist. Harmonix ya sabe lo que es quemar una franquicia de corte similar. A ver si no tropiezan con la misma piedra dos veces.

Ismael Ordás



desarrolla: 343 industries · **distribuidor:** microsoft · **género:** fps · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 39,95 € · **edad:** +16

Halo Combat Evolved

Un remake muy esperado por todos

Si existe un juego que cambió el panorama de los FPS, introduciendo nuevas mecánicas en el género, ha sido Halo. Ahora nos llega una remasterización con la que rememorar este título 10 años después

Mucho ha llovido ya desde que Bungie revolucionó los FPS hace ya 10 años, con la salida de Halo. Halo Combat Evolved Anniversary llega a nuestra Xbox360, dándonos la oportunidad de volver a disfrutar del clásico por antonomasia de la compañía de Microsoft.

Una remasterización que viene con jugosos extras, lo que constituye una estupenda ocasión para disfrutar de este título para aquellos que no tuvieron la oportunidad de hacerlo en la Xbox original.

Esta remasterización de Halo consigue mantener intacta su extraordinaria jugabilidad, máxima virtud de la que hacía gala el título original, y si bien ahora, después del paso del tiempo, cualidades como la IA de los enemigos ya no logran sorprendernos como antaño, todavía siguen rallando a un gran nivel.

La seña de identidad principal de la que hace gala Halo Combat Evolved es una puesta al día del aspecto gráfico. No obstante el trabajo realizado tanto en las texturas y en los efectos de iluminación se nos antoja un tanto escaso para lo que actualmente se exige a un juego de primer nivel.

Si bien el apartado visual deja un poco que desear para lo exigido a esta generación , no podemos decir lo mismo del apartado sonoro, en el que la revisión de la antigua banda sonora del título original se muestra brillante. Además el juego nos llega doblado al castellano de forma solvente, lo que contribuye a la calidad del

Ya no tenemos excusa para no disfrutar de unos de los títulos con mayúsculas de la historia de los videojuegos. Nunca la saga Halo ha estado tan vigente



apartado sonoro.

Uno de los extras más suculentos es la incorporación de un modo cooperativo para dos jugadores ya sea de forma local, como ofrecía el original, o de forma online.

Kinect también tiene su parte protagonista en esta remasterización, y es que otra de las novedades que incorpora el juego es la posibilidad de ejecutar acciones mediante comandos de voz. Así podremos recargar las armas o cambiar una por otra, utilizando las funciones de reconocimiento de voz de Kinect.

Otros elementos clásicos de la saga a los que estamos acostumbrados pero que no aparecían en el original como son la inclusión de las calaveras y de diversos coleccionables, también harán acto de presencia en esta remake. Por último contaremos con diversos mapas multijugador compatibles con la anterior entrega de la saga "Halo Reach", que potenciaran la vertiente multijugador.

Podemos concluir afirmando que Halo Combat Evolved Anniversary es un remake muy cuidado del original, el cual incorpora las suficientes novedades como para hacerlo atractivo tanto los seguidores que ya lo disfrutaron en su momento como a los neófitos de la saga.

Podremos disfrutar de una gran cantidad de extras, entre los que destacaran la incursión de varios mapas multijugador compatibles con Halo Reach

Conclusiones:

Estamos ante un remake de calidad que ensalza las virtudes que ya poseía el original, añadiendo numerosos extras. Quizás un mejor acabado técnico hubiera sido la guinda con la que coronar este gran juego.

Alternativas:

Cualquier juego de la saga puede ser una buena opción, especialmente Halo Reach.

Positivo:

- Numerosos extras incluidos
- Jugabilidad arrolladora

Negativo:

- La revisión gráfica no se encuentra a la altura

TEXTO: SERGIO COLINA

gráficos	72
sonido	79
jugabilidad	86
duración	78
total	**81**

Una segunda opinión:

Estamos acostumbrados a presenciar remakes cuyo único propósito no es otro que, el de vaciar los bolsillos de los usuarios. Por suerte en Halo Combat Evolved Anniversary no se cae en ese erroe y refleja el enorme mimo y trabajo que siempre ha exhibido esta saga.

Jose Luis Parreño



desarrolla: haemimont games · **distribuidor:** fx int · **género:** estrategia · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 19,95 € · **edad:**+16

Tropico 4

¡Un Cacique, por favor!

FX ha sabido mantener la senda de este juego táctico a lo largo del tiempo. Ahora con su cuarta entrega y manteniendo estudio de desarrollo, parece haber despegado con un título que aumenta en calidad respecto a sus antecesores.



Imaginaros tener el control de una isla en algún lugar recóndito del Caribe. Un lugar lleno de recursos por explotar que puede llegar a convertirse en una nación importante a nivel mundial. Pues bien, con esta tesitura es con la que el juego nos pone en la piel de un dictador que tendrá que llevar su nación a lo más alto en todos los aspectos. Si, habéis oído bien, porque deberemos llevar todos y cada uno de los pasos de la gestión de una nación, ya sea el control económico, la construcción, etc. Pero no lo haremos solos, si no que contaremos con la inestimable ayuda de un consejero y de el General Santana, personajes que nos irán "aconsejando" que es lo mejor para nosotros.

Jugablemente se muestra sencillo, con una línea de aprendizaje bastante ajustada que hace que poco a poco vayamos entrando en la dinámica del juego, llegando a ir dominando

Tener una isla bajo tu control puede ser muy estresante, por ello nunca viene mal el coger "prestado" algo de efectivo para hacerlo más llevadero

todos los menús conforme se va complicando el juego. Así según vayamos tomando decisiones el juego nos irá mostrando todo el elenco de posibilidades a las cuales estamos expuestos. Pudiendo convertirnos en un Tirano o en un amado Gobernador. Ni que decir tiene que estos son los extremos opuestos, por lo que podremos estar en un amplio margen intermedio, como en la vida real.

Hablando de vida real, no sólo tendremos que preocuparnos de lo ya comentado a nivel político-social, sino que también tendremos que tomar decisiones y combatir contra los desastres naturales a los que estemos expuestos.

Hay que decir que para los que hayan jugado a Tropico 3 la mecánica del mismo es prácticamente la misma.

Los dos modos principales de juego se dividen en una larga campaña de 20 misiones y un modo “sandbox” de construcción libre. La campaña principal es entretenida y completarla será cuestión de echarle una buena cantidad de horas, dependiendo del ritmo de cada uno.

Para terminar, hay que resaltar la presentación audiovisual, en la que quizás el estudio podía haber invertido un poco más. En lo que respecta a gráficos, son prácticamente idénticos a los de Tropico 3, e incluso se ha perdido algo de detalle.

Eso sí, se sigue parodiando a grandes e históricos dirigentes que nos serán totalmente reconocibles.

El doblaje al castellano es de lo más variopinto y tiene mucho humor; además está acompañado de una música ambiental típica de la zona.





Conclusiones:

Tropico 4 es un juego bastante divertido, ya que juegas a controlar todo lo referente a tu población. Con grandes dosis de humor y una campaña bastante extensa. Sin duda a los seguidores le gustará, aunque no muestra muchas mejoras respecto a su anterior entrega.

Alternativas:

Existen muchos juegos en el género, como puede ser SimCity, Civilizations o el anterior Tropico 3.

Positivo:

- *Juego muy ameno*
- *Excelente linea de aprendizaje*

Negativo:

- *Parte de la misma base que el anterior*
- *Se podrían mejorar los gráficos*

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	79
sonido	80
jugabilidad	89
duración	91
total	79

Una segunda opinión:

Tropico 4 tiene una campaña bastante divertida y larga, pero si se te hace corto siempre puedes proponerte nuevos retos en su modo Sandbox.

José Barberán



desarrolla: capcom · **distribuidor:** nintendo · **género:** luvha · **texto:** castellano · **pvp:** 44,90 € · **edad:** +12

Tales of the abyss

Rol en estado puro

Llega un gran juego de rol a la pequeña de Nintendo, un juego que gustará a los muy acérrimos al género del j-rpg, pero que por desgracia pasará desapercibido para los que no lo sean tanto



Tales of the abyss no es un título nuevo en estra franquicia de rol de Namco, si no que es un port de Playstation 2 que nunca llegó a aparecer en Europa y que lo hace ahora en la portátil de las 3D convirtiémdose en el primer gran j-rpg en aparecer para la consola al que esperemos le sigan muchos más.

En este Tales viviremos la historia de Luke Von Fabre y sus amigos, una historia que se tornara en épica y grandilocuente, algo común en los juegos japoneses de este tipo.

Graficamente se mejora levemente lo visto en Playstation 2, y el 3D ayuda a que el aspecto gráfico se vea mejor que en la consola de sobremesa. Aun así en el tema gráfico el juego no sorprende; ya en su día en PS2 no fue un juego avanzado en este sentido y por lo tanto sigue sin serlo en 2011. Se mantiene el estilo anime que tan bien le sienta al juego, y hay que reconocer que

Nintendo DS fue todo un referente en cuanto a juegos de rol clásico se refiere. Esperemos que Tales of the abyss sea el primero de muchos en 3DS

el juego cuenta con un diseño realmente bello.

En cuanto a los combates en el sistema priman la estrategia y la acción mediante magias y combos y son para mí uno de los puntos a favor de este título, al ser divertidos, aunque pueden llegar a hacerse pesados a la larga. Moveremos a uno de los personajes a nuestra elección y el resto estarán controlados por la IA, pudiendo nosotros darles órdenes.

Con cada combate que ganemos los personajes irán ganando experiencia, con la que subiremos de nivel e iremos obteniendo nuevas habilidades para nuestros personajes.

Habrá una multitud demisiones secundarias que completar, por lo que nos llevará bastantes horas si queremos terminarlo intregramente, lo cual a día de hoy es una virtud a destacar con tantos juegos de seis o siete horas en el mercado.

La banda sonora es de gran calidad e ilustra de manera excelente las épicas escenas que contiene el juego. En cuanto al doblaje es bastante correcto, pero así como los textos se encuentra en inglés, lo cual, al menos en lo que se refiere a los textos es inaceptable y mas en un título de este tipo.

Otro de las pegas que le encuentro al título de Namco es que puede llegar a hacerse lineal en algunos momentos, pero la gran historia ayuda a nuestro deseo de avanzar y avanzar.



Conclusiones:

Tales of the abyss inagura el genero del j-rpg en Nintendo 3DS y lo hace de gran forma, ya que se trata de un juego con una buena historia, divertido y con una gran banda sonora,aunque a la larga puede llegar a cansar a algunos..

Alternativas:

La única alternativa a día de hoy es Ocarina of time 3D, un título claramente superior (hablamos del que es para muchos uno de los mejores o el mejor juego de la historia) pero mas enfocado a la aventura.

Positivo:

- *Buena historia y personajes*
- *Buen diseño artístico*

Negativo:

- *Está totalmente en inglés*
- *A veces peca de lineal*

TEXTO: JOSE M. GONZÁLEZ

gráficos	70
sonido	83
jugabilidad	80
duración	88
total	78

Una segunda opinión:

La primera aparición del J-RPG en la nueva portátil de Nintendo ha sido más bien tibia. Es una saga con una larga trayectoria a sus espaldas y podría haber dado un poco más para la ocasión. De todas maneras es de lo mejor que puedes encontrar dentro del catálogo third party de la máquina.

José Barberán

desarrolla: eurocom · distribuidor: activision · género: shooter · texto/voces: castellano · pvp: 69,90 € · edad: +16

GoldenEye 007: Reloaded

La vuelta de un clásico

Después de su lanzamiento en Wii, el archiconocido agente inglés desembarca en las otras dos consolas que le faltaban de esta generación. Con una mejora gráfica adaptada a la potencia de las mismas



En 1997, mucho ha llovido desde entonces, vio la luz un juego basado en las aventuras del famoso agente británico que supuso una revolución del género en las consolas, un shooter digno de mención y que demostró que no solo el PC era capaz de tener grandes juegos en este género.

Pues bien, ahora Activision, de la mano de Eurocom, nos trae su nueva visión de GoldenEye con este remake en HD de ese exitoso juego, en esta ocasión para Xbox 360 y PlayStation 3.

La trama nos pone en la piel de James Bond, que está inmerso en una misión junto al Agente 006. El objetivo principal es descubrir los planes de Ourumov, que parece estar contando con un arsenal muy poderoso. Sin embargo, la misión sale mal y el Agente 006 muere. Desde este punto de partida se inicia una aventura llena de acción y sigilo al más puro estilo Bond.

Llama la atención la sustitu-

En esta ocasión el encargado de encarnar a James Bond es Daniel Craig. Algo que da al juego un toque más actual y renovado respecto al primero

ción del Bond original, Pierce Brosnan, por el actual, Daniel Craig. Quizás se ha hecho para darle un toque personal y contemporáneo.

GoldenEye 007: Reloaded es un juego de acción en primera persona que mezcla con éxito fases de intensa acción, uso de gadgets y, sobre todo, un uso inteligente del sigilo para que así podamos pasar por ciertas escenas del juego sin llamar la atención y de manera mucho más eficaz. Todo ello en una campaña que cuenta con 14 misiones, algunas de ellas se desmarcan de lo que pudimos ver en el juego de N64.

En cuanto al aspecto gráfico, decir que sin duda es en el apartado donde más flojea este título. Ya que no se muestra de manera alguna el potencial de las máquinas a las que va destinado, si no que más bien da la impresión de ser una adaptación con un pequeño margen de mejora de lo visto en Wii hace un año.

Para terminar hay que decir que lo mejor de este juego es su modo multijugador. Que permite partidas competitivas a través de Internet para 16 jugadores, y batallas entre cuatro usuarios en una misma consola. Esto último es un claro guiño a la experiencia vivida en la consola de 64 bits de Nintendo.

Es importante destacar que se han incluido cuatro nuevos escenarios multijugador y se han expandido los de Wii para dar cabida al mayor número de jugadores, ampliando así las opciones con modalidades de juego exclusivas, nuevas armas y un mayor número de personajes clásicos con sus propias habilidades especiales.





Conclusiones:

Estamos ante un juego que los amantes de Bond estarán agradecidos. Eso sí hay que decir que no es un juego puntero, si no más bien una adaptación del juego ya visto de Wii a las dos consolas que faltaban de nueva generación.

Alternativas:

Encontramos en el catálogo de shooters juegos muy superiores a este, ya sean el nuevo Battlefield 3 o CoD Modern Warfare 3. Lo único que se puede decir que ninguno tiene la personalidad de Bond.

Positivo:

- Modo multijugador
- Novedades en la campaña

Negativo:

- Gráficos mejorables
- IA de los enemigos

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	75
sonido	80
jugabilidad	85
duración	80
total	74

Una segunda opinión:

Aunque la experiencia mejora con respecto a la versión que llego a Wii hace ya un tiempo, tampoco el salto cualitativo es el esperable gracias a las posibilidades que sobre el papel debe ofrecer PS3 con respecto a la máquina de Nintendo. Bien, pero hoy por hoy hay bastantes mejores opciones y no necesariamente con Move. Tal vez si se hubiera planeado un remake en condiciones y control tradicional del juego original, este hubiera gozado de mejor aceptación

Jose Luis Parreño



desarrolla: rare · **distribuidor:** microsoft· **género:** deportivo · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,95 € · **edad:** +12

Kinect Sports: Season Two

Comienza el partido

6 nuevas disciplinas deportivas se vuelven a reunir en esta segunda temporada. Fútbol americano, esquí, dardos, tenis, golf y beisbol van a servir para organizar unas Olimpiadas en el salón de nuestra casa

El anterior ya nos dejó un gran sabor de boca. Y este retorno no ha sido para menos. Lo que nos ofrece esta Segunda Temporada se puede definir en diversión. El conjunto resulta esta vez bastante más equilibrado que el que vimos hace un año. Y además potenciado con un mejor trabajo de reconocimiento de movimientos.

En su afán de recrear los diferentes deportes que pone en plantel, vuelve a apostar por una recreación a partir de avatares y extendido a los diferentes escenarios. Modelados simples y paleta de colores muy alegre, donde nuestros avatares toman el protagonismo total y absoluto. Y al igual que ocurriera entonces, vuelve a estar completamente localizado a nuestro idioma.

La mecánica del juego sigue siendo la misma que antaño. Tomaremos parte de una serie de deportes de una forma bastante particular y mandando las órdenes pertinentes a través de nuestro cuerpo. Y voz. Sí. Esta es la principal novedad. Kinect esta vez reconoce ciertos comandos, especialmente útil en el fútbol americano, ya que podremos marcar las diferentes jugadas a ejecutar.

Así como el año pasado el fútbol copó nuestras preferencias, esta vez resulta más complicado elegir un favorito. Si lo dividimos por nivel de exigencia, resultan como claro vencedores tanto el fútbol americano como el esquí. En el primero vamos a tener que saltar, correr... y en definitiva, quemar calorías. Casi tantas como las que vamos a gastar en el

El tenis es la opción más divertida. Pero no dejéis de probar los dardos o el esquí. Si queréis hacer deporte de verdad, optar por el fútbol americano



esquí. No vamos a realizar movimientos tan explosivos, pero sí que vamos a notar la tensión en nuestros músculos. El nivel de inmersión que vamos a lograr es el más elevado tanto en este recopilatorio como en el anterior. Y posiblemente sea el deporte que mejor es capaz de reconocer nuestros movimientos.

Menos exigente, pero a su vez más divertido por el dinamismo que ofrece se presenta el tenis. Ya lo echamos en falta en el primer capítulo. Ahora no hay excusa. Pero a la vez que tiene como virtud la diversión, tiene la contra de una detección de movimientos un tanto difusa. Sobre todo cuando el juego se vuelve más rápido. Puede llegar a causar un sentimiento de frustración ver cómo aunque hayas movido el brazo, la orden no se ha transmitido correctamente y a tiempo.

La terna restante se centra más en la habilidad. El beisbol resulta un calco a lo que vimos hace ya 5 años en Wii Sports. Esta misma sensación se repite cuando jugamos al golf. Obviamente se nota (y de forma exponencial, todo sea dicho) la evolución. Si bien en el tenis se muestra algo más parejo, en estos dos deportes la recreación de lo que hacemos con su respuesta en pantalla resulta sorprendente. La naturalidad que alcanza es remarcable.

El tercero del trío son los dardos. A priori un complemento. Sin embargo nuestra primera partida ya nos deja claro que no son más que prejuicios. Notablemente recreado y sorprendentemente efectivo. La opción perfecta si queremos pasar una tarde tranquila con amigos sin movernos demasiado.



Conclusiones:

Notable juego que explota las virtudes que puede llegar a ofrecer el periférico de Microsoft. La pena que nos queda es que el tenis sí que tiene problemas de detección cuando es el deporte más divertido del sexteto.

Alternativas:

Kinect Sports es igual de bueno. Realmente lo que nos hará decantarnos por uno u otro es nuestra preferencia por un deporte u otro. Pero el fútbol sigue siendo un fijo.

Positivo:

- *Diversión pura y dura*
- *Deportes para todos los gustos*

Negativo:

- *El tenis presenta problemas*
- *Vas a acabar reventado*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	70
sonido	70
jugabilidad	75
duración	65
total	**73**

Una segunda opinión:

Si lo comparamos con el anterior, resulta menos sorprendente. Aunque la respuesta sigue siendo la misma, tanto para lo bueno como para lo malo, el futbol era ya un clásico en las party nights con los amigos. Y aunque aquí el tenis se posiciona como el juego más destacado, no es lo mismo.

Jose Luis Parreño



desarrolla: scee · **distribuidor:** sony · **género:** plataformas · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 69,95 € · **edad:** +12

R&C: Todos Para Uno

La unión hace la fuerza, o eso dicen...

Vuelve a PS3 la saga de plataformas por excelencia, Ratchet & Clank. Después de su última gran aventura, los desarrolladores de Insomniac Games han querido innovar, ofreciendo a la saga un nuevo toque cooperativo.

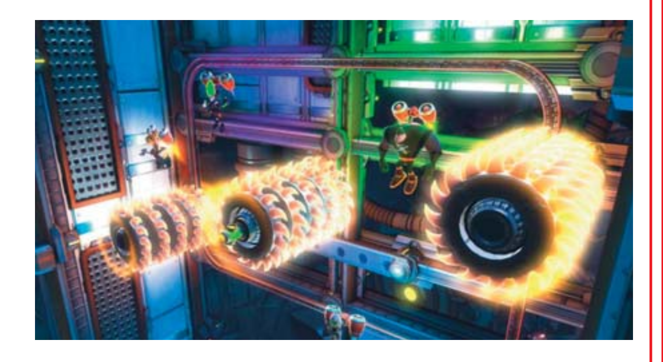
El género de plataformas fue uno de los más desarrollados en la pasada generación. Insomniac Games nos presentó por primera vez a Ratchet & Clank, una saga que desde entonces no ha dejado de crecer y de ofrecernos una experiencia cada vez más positiva. En esta ocasión han introducido un modo multijugador cooperativo de hasta 4 jugadores tanto en la misma consola como online.

La historia nos situará poco después de su última aventura Atrapados en el Tiempo. Ratchet y Clank inician su aventura preparándose para anunciar su retirada como héroes interplanetarios. Sin comerlo ni beberlo, nuestros héroes se ven atrapados en una máquina, que los transporta a un planeta extraño, lleno de criaturas nunca vistas. Por si fuera poco, Ratchet y Clank no llegan solos a este mundo, sino que viajan con dos de sus enemigos, lo que dará conversaciones y situaciones absurdas que nos harán reír durante toda la aventura.

En cuanto a jugabilidad, Todos para uno sigue el modelo de sus predecesores, aunque cuenta con una serie de novedades. Por ejemplo el sistema de control se ha modificado con la introducción de dos nuevos instrumentos que serán fundamentales en este título, que nos ayudarán a superar niveles y a avanzar con todos nuestros compañeros.

La exploración de los escenarios tampoco será como antaño. En esta aventura el desarrollo está mucho más centrado en la cooperación con los distintos per-

La aventura podrá ser jugada hasta por 4 jugadores a través de Internet o en la misma consola, ofreciéndonos así una innovación en la saga

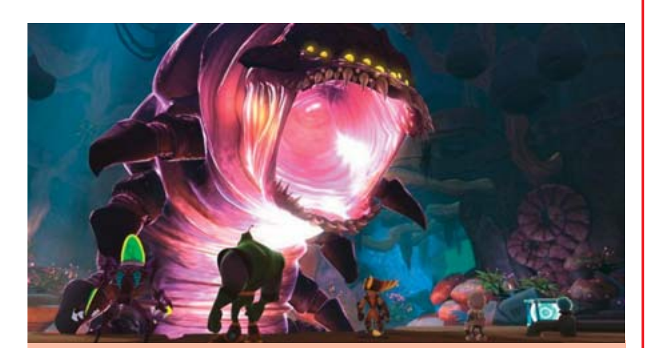


sonajes que nos acompañan, lo que no hará posible pasar largos ratos explorando un mismo escenario.

Como ya es habitual, nuestro arsenal de armas será bastante extenso, y contaremos con nuevos "juguetes" tales como un lanza-tormentas o un rayo congelante, que nos serán muy útiles. No hay mucha innovación en nuestro arsenal pero sí lo suficiente para no aburrirnos utilizando siempre las mismas armas.

Los tiroteos y las escenas de acción en general han sido simplificadas, para hacerlas más sencillas a todo tipo de públicos (recordemos que el juego está enfocado a un entorno familiar). La cifra ideal de jugadores es dos, ya que es la única forma en que nos podremos ayudar mutuamente sin sumirnos en el caos que se extiende en la batalla si jugamos de forma cooperativa con 4 jugadores. No obstante los puzles y los retos que nos propondrán algunos niveles siguen manteniendo su originalidad y, pese haber sido también simplificados, nos pondrán a prueba y nos harán sacar todo nuestro ingenio para superarlos.

El sonido y el doblaje, como siempre, suponen un punto muy a favor en la aventura, ya que si no fuese por los ingeniosos comentarios de los protagonistas, el juego no sería tan divertido.



El nuevo mundo al que irán a parar nuestros héroes está habitado por misteriosas criaturas que en muchas ocasiones nos supondrán un problema

Conclusiones:

Insomniac Games ha decidido darle un nuevo enfoque a la saga con un modo multijugador bastante divertido y una historia, como siempre, muy entretenida.

Alternativas:

Ratchet & Clank es una saga de plataformas única y divertida. Como alternativas a este género tenemos los juegos de la franquicia Lego, o los Little Big Planet (salvando las distancias).

Positivo:

- *Modo cooperativo*
- *Historia divertida y entretenida*
- *Doblaje perfecto*

Negativo:

- *Puzles y retos fáciles de superar*
- *Escasa exploración de los escenarios*

TEXTO: MARC ALCAINA G.

gráficos	65
sonido	80
jugabilidad	75
duración	75
total	**74**

Una segunda opinión:

Este nuevo toque cooperativo renueva la saga, haciéndola más divertida cuando la jugamos con amigos, pero la empeora cuando jugamos de forma individual, ya que los retos que nos supone la aventura se han simplificado demasiado.

Jorge Serrano



desarrolla: namco · **distribuidor:** bandai · **género:** lucha · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 29,95 € · **edad:** +12

NS Ultimate Ninja Impact

¿Preparado para recorrer la senda del ninja?

Naruto se despide de PSP con esta útlima entrega basada en las aventuras del manga y anime Naruto Shippuden. Esta entrega llena de acción y aventuras nos permitirá acercarnos un poquito más al universo ninja de Naruto

La trama de esta nueva entrega de Naruto nos situará en la segunda parte del anime, de título Naruto Shippuden, que empieza con un Naruto ya más adulto, de vuelta a Konoha después de dos años en el exilio, cumpliendo su entrenamiento con el maestro Jiraya.

El modo principal será el modo historia, bautizado en esta ocasión como "Camino Definitivo". En él avanzaremos en la historia en una especie de tablero, por el cual iremos avanzando misión a misión. Algunas de estas misiones serán combates, otras solo fragmentos de la historia que iremos desbloqueando a medida que superemos las misiones anteriores. A menudo nos encontraremos con casillas en las que solo habrá dialogo. Algunas pueden resultar pesadas, sobre todo si ya conocemos la historia de antemano, ya que estos diálogos solo nos ayudarán a comprender mejor nuestro entorno y a avanzar en la historia.

Al superar estas misiones conseguiremos fragmentos de cartas con las que, una vez conseguidas todas sus partes, podremos potencias y mejorar las habilidades de nuestros personajes.

En ningún momento nos moveremos por el mundo a nuestro libre albedrío, a excepción de los combates. A diferencia de muchos juegos de acción convencionales, nuestros escenarios serán muy amplios y tendremos muchísimo margen de movimiento en ellos. Ese espacio está muy justificado, ya que en contadas oca-

Basado en el guión original de Naruto Shippuden, en el juego podremos revivir las aventuras del joven ninja desde su llegada con el maestro Jiraya a Konoha



siones lucharemos contra un solo enemigo. Normalmente los escenarios estarán llenos a rebosar de enemigos, y tendremos que luchar con todos ellos de forma simultánea. No obstante los enemigos secundarios no nos supondrán ningún problema. Su IA (inteligencia artificial) es muy limitada y nos será muy fácil vencerlos, independientemente del modo de dificultad elegido.

Además del modo historia, tenemos otros dos modos de juego, que refuerzan la duración total de la entrega y, si queremos pasárnoslo al 100%, nos ofrecerán muchas más horas de juego. Uno de estos modos es el de "Misiones extras", que como su nombre indica nos permitirá experimentar más de 100 capítulos adicionales. El otro modo de juego es "Misión por equipos". En él nos propondrán una serie de misiones que deberemos cumplir en modo cooperativo, con la ayuda de un amigo con otra PSP.

En cuestiones técnicas, el título es bastante irregular. El modelado de los personajes es fiel a la serie y está muy conseguido. Por el contrario, los escenarios son simples y repetitivos a más no poder. El punto a favor lo tenemos en el apartado de sonido, ya que podremos elegir entre diálogos en inglés, idioma por defecto, o japonés, versión original.

Nos enfrentaremos a multitud de enemigos al mismo tiempo en escenarios muy extensos y casi siempre estaremos en inferioridad numérica

Conclusiones:

La que seguramente será la última aventura de Naruto en PSP nos ha dejado buen sabor de boca: combates con múltiples oponentes y una historia muy bien hilada hacen de él una entrega muy fiel a la historia original de Masashi Kishimoto.

Alternativas:

Existen muchos otros juegos basados en mangas y/o animes, tales como Dragon Ball, Bleach o Fate Stay Night.

Positivo:

- Combates muy animados.
- Audioen versión original (japonés).
- Modo cooperativo.

Negativo:

- Escenarios poco logrados.
- Abundantes diálogos.

TEXTO: MARC ALCAINA G.

gráficos	62
sonido	75
jugabilidad	68
duración	70
total	**72**

Una segunda opinión:

Un buen juego que hará las delicias de todos los fans de la popular saga ninja. Y si no sois muy fans de la serie, gracias a los abundantes diálogos del modo historia podréis seguir la trama, sin perderos en ningún momento.

Jorge Serrano

desarrolla: starfire · **distribuidor:** microsoft · **género:** acción · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 800 msp · **edad:** +12

Fusion Genesis

Un *dual stick* que peca de repetitivo

Cogiendo conceptos de los MMO y de los shooters de naves, Fusion Genesis se torna como una apuesta aparentemente atractiva. Aunque a la larga acabará aburriéndonos



Trasladados a un recóndito punto de la galaxia en un hipotético futuro. Allí diferentes facciones intentan buscar su propia supremacía a lo largo de épicas batallas. A pesar de lo que pueda parecer, la historia no tiene mucho que contar. No nos va a enganchar. Las enormes posibilidades que intenta abarcar acaban por lastrarlo.

Dentro del apartado técnico el juego ofrece un acabado notable para los baremos en los que nos solemos mover dentro del catálogo del XBLA. Starfire se ha nutrido de ex-miembros de RARE, y eso se nota. Aunque la paleta de colores siempre se mueve en tonos grises, óxidos, azules y negros, no esconde el buen trabajo en cuanto a modelados y texturizados. Además el motor gráfico se muestra consistente. Sin embargo no le acompaña a nivel sonoro. Ni la OST ni los efectos de

Detrás del desarrollo de Fusion Genesis se encuentran antiguos miembros de RARE. Hay poco que criticar de su apartado técnico



sonido son algo que destaquen por su calidad. Simplemente acompañan a la acción, pero no ayuda a lograr una atmósfera ya no de epicidad, que tal vez sería exigir demasiado, pero al menos algo que lograra crear una ambientación más acorde. El juego se prestaba a ello.

Metidos en harina el juego está basado en encargos y misiones. La gran mayoría de ellas apenas nos llevarán un par de minutos para completarlas. Fusion Genesis tiene un argumento general y otras subtramas correspondientes a los diversos grupos que hay en este universo. Según vayamos cumpliendo ciertos encargos iremos avanzando y progresando tanto en la historia como en nuestra evolución. Pero en este punto es donde nos encontramos uno de los aspectos más criticables del título. Sea cual sea la facción que elijamos, y a pesar de que durante horas nos dediquemos sistemáticamente a destrozarles, siempre podemos cambiar de equipo y aquí no ha pasado nada. Demasiado extraño.

El otro pie donde cojea claramente es en la repetición cíclica de las misiones. No estamos hablando de que muchas puedan parecerse entre sí, que también, sino en que nos podemos encontrar perfectamente como en una serie de 5 misiones, 3 son exactamente las mismas.

Aparte de su modo historia cuenta con otro multijugador. Aunque no permite la posibilidad de poder afrontar las misiones de forma cooperativa. A su vez encontraremos el tradicional modo Horda.



Conclusiones:

Buena fachada pero un interior que siembra demasiadas dudas. A poco que le metas horas, y no demasiadas, se torna repetitivo. Menos misiones y mejor trazadas hubiera sido un planteamiento más acertado.

Alternativas:

Dentro de los Indies de Xbox Live hay varias apuestas de dual sticks espaciales. Unos más conseguidos que otros, pero cuentan con el atractivo del precio. Apenas suponen 80 puntos.

Positivo:

- Buen acabado técnico
- Buenas ideas....

Negativo:

- ... pero no todas bien implementadas
- Se hace muy repetitivo

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	70
sonido	55
jugabilidad	60
duración	50
total	68

Una segunda opinión:

Jugando a Fusion Genesis uno tiene la ingrata sensación de que todas las posibilidades que puede ofrecer en teoría se acaban solapando por el sopor de tener que hacer siempre lo mismo. Y ese siempre la inmensa mayoría de las veces corresponde a los patrones más básicos. Se ha potenciado la parte aburrida del juego en vez de incidir en unas virtudes, que aunque las tiene, se obvian.

Marc Alcaina

desarrolla: media molecule · **distribuidor:** sony · **género:** DLC · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 7,99 € · **edad:** +3

LittleBigPlanet 2: Move Pack

Agita tu Sackboy

Al fin la compatibilidad con Move ha llegado al LittleBigPlanet 2 y lo hace en formato de DLC. ¿Compensa comprarlo? sigue leyendo y encontrarás un completo análisis de lo que ofrece este Move Pack



Un poco de historia, LittleBigPlanet 2 llegó a las tiendas europeas el 19 de enero de 2011 tras algunos retrasos. Sorprendió que no incluyese soporte para Move que se había lanzado en septiembre de 2010 y que parecía el sistema de control perfecto para un juego de las características del de Media Molecule. Tuvimos que esperar hasta septiembre de 2011 hasta que LBP2 recibiese la compatibilidad con el sistema de control de movimientos de Playstation 3 y ahora, de cara a la campaña navideña, Sony ofrece un DLC descargable en el que aparte de incluir la compatibilidad con Move se añade a nuestro LittleBigPlanet 2 una importante cantidad de material relacionada con el sistema de control de PS3.

El añadido principal del pack es una nueva y divertida historia de título El Alzamiento del Engendro, son 5 nuevos niveles y 7 mi-

Un completo pack de contenidos que aparte de la compatibilidad con Move añaden una nueva historia y gran cantidad de material de diseño al juego



nijuegos de un diseño impecable y que sirven perfectamente como ejemplo de como integrar el uso del Move en el juego.

Aparte de esto se incluye una cantidad de material adicional imposible de reproducir en este análisis, como nuevos temas musicales y sonidos, nuevos trajes para nuestro Sackboy, nuevas pegatinas, pines y decoraciones, etc. Los coleccionistas de trofeos encontraran 11 nuevos retos que superar y los que se dediquen al "diseño de niveles y minijuegos" con LBP2 un nuevo potenciador y tres artilugios compatibles con Move. Estos últimos son los que más provecho sacaran del pack, ya que el control por movimiento de Playstation Move y la cámara Eyetoy se presentan como la mejor opción para componer los niveles creados por el usuario, aparte de aportar nuevas e infinitas posibilidades al juego.

Es un DLC, gráficamente LittleBigPlanet 2: Move Pack mantiene el buen nivel de LBP2. A nivel de sonido ocurre algo parecido, añade nuevos temas y sonidos al juego pero no revolucionan su banda sonora, simplemente la complementa.

Sorprende a los que no conocen de la precisión de Move como responde 1:1 a nuestros movimientos, lo que permitirá una experiencia de juego totalmente novedosa, no solo con los nuevos niveles sino con los antiguos, ya sean los originales del juego o los que el usuario haya descargado o creado, que pueden mejorarse para incluir las nuevas funcionalidades que Move Pack aporta.



Conclusiones:

Un completo paquete que se convierte casi en imprescindible si quieres jugar a LBP2 con Move o diseñar niveles con el mismo. Se ha complementado con gran cantidad de material asociado para justificar su venta por 7,99€.

Alternativas:

LittleBigPlanet es diferente a todo lo demás, si solo quieres jugar es un título recomendable pero hay mejores plataformas en el mercado. Si te pica el gusanillo del diseño de niveles y minijuegos no hay mejor opción.

Positivo:

- Un pack completo con mucho contenido
- Mejora la experiencia de juego

Negativo:

- ¿Caro?

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	68
sonido	68
jugabilidad	74
duración	66
total	68

Una segunda opinión:

Si aún juegas al LBP2 o quieres recuperarlo, este Move Pack se presenta como una excelente expansión de contenido, centrada en el uso de Playstation Move.

Jorge Serrano

desarrolla: disney Interactive · **distribuidor:** disney Interactive · **género:** aventura · **texto/voces:** castellano · **edad:** +12

Disney Universe

No sólo los pequeños lo disfrutarán

Preparaos para dejaros atrapar por la magia de la factoría Disney con este videojuego que conseguirá sumergirnos y teletransportarnos a un universo divertido, colorista y encantador en el que disfrutaremos sin complejos



Disney Universe es un juego de plataformas y puzzles ambientado en el rico universo Disney. En él tendremos que superar seis de los mundos más carismáticos de la factoría como son: Piratas del Caribe , Wall-E, Aladdin, El Rey León, Monstruos S.A. y Alicia en el País de las Maravillas.

La recreación de estos mundos está muy cuidada, y si bien visualmente no podemos decir que los gráficos luzcan al máximo nivel, presenta un nivel artístico extraordinario, que otorga al título un carácter colorista y divertido que entusiasmará a los fieles seguidores de las películas de Disney por igual, ya sean grandes o pequeños.

De igual forma nuestro protagonista podrá escoger entre más de 40 trajes inspirados en los personajes Disney, sin que esto repercuta en la jugabilidad ni en el control. Control por otra parte muy bien implementado y sencillo, con el que dirigiremos a nues-

Podremos disfrutar de los mundos más carismáticos del universo Disney; El Rey León, Monstruos S.A , Aladdin y Piratas del Caribe entre otros

tro personaje para que realice ataques, mueva objetos o ejecute vistosos saltos, en pos de superar los obstáculos que encuentre a su paso.

Tendremos que superar cada uno de estos mundos dividido en varios niveles cada uno para poder rescatar a los personajes Disney que se encuentran atrapados en ellos. Y mientras nos las ideamos para poder superar los retos que encontramos (puzzles y enemigos básicamente) podremos ir recolectando monedas que luego podremos utilizar para desbloquear nuevos trajes y mundos.

Al finalizar cada fase aparecerán ante nosotros unas máquinas recreativas que nos propondrán diversos retos a superar, y que en caso de conseguirlo nos recompensaran con mas monedas y premios.

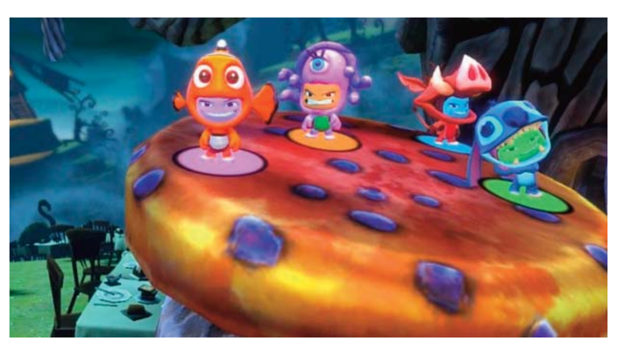
El juego nos ofrece la posibilidad de disfrutarlo en compañía (hasta 4 jugadores), ya sea de forma cooperativa para superar los distintos niveles, o competitiva para ver quien logra la máxima puntuación.

La dificultad es casi inexistente, hecho que ayuda a que los niños, usuarios potenciales del juego, puedan disfrutarlo de forma relajada y sin complicaciones.

Así los puzzles que constituyen los diferentes niveles son extremadamente sencillos ideados para poder ser resueltos por todos, y que no supongan un problema para el avance en la aventura y puedan lastrar la experiencia jugable.

Disney Universe es una apuesta fresca sencilla y divertida, que nos acerca al mágico mundo de los personajes Disney.





Conclusiones:

Disney Universe conseguirá que los más pequeños de la casa se sientan protagonistas de las aventuras que tantas veces han presenciado en el cine, resultando el pretexto perfecto para reunir a toda la familia y disfrutar todos juntos del amplio universo creado por Walt Disney.

Alternativas:

Bebe claramente de títulos como Little Big Planet o las diferentes entregas de Lego, por lo que estos pueden constituir una opción de garantía.

Positivo:

- *Gran ambientación*
- *Colorista y divertido*

Negativo:

- *Puede resultar poco desafiante*
- *Reducido a un público infantil*

TEXTO: SERGIO COLINA

gráficos	64
sonido	62
jugabilidad	68
duración	67
total	**65**

Una segunda opinión:

Aunque para los jugadores de más edad no suponga una opción muy atractiva, Disney Universe encantará a su público potencial, los niños.

Jorge Serrano



desarrolla: snowblind Studios · **distribuidor:** warner Bros · **género:** action-rpg · **texto/voces:** castellano · **edad:** +18

ESDLA: La Guerra del Norte

Nos reclama la acción

La guerra ya ha estallado en el Norte y el resultado de esta será fundamental para acabar con los planes de Sauron, ¿estáis listos para acabar con hordas de orcos y trasgos sin contemplaciones? Coged vuestra arma!!



La acción se desarrolla de forma paralela a los acontecimientos narrados en los libros de J.R.R. Tolkien. Nuestra misión residirá en resistir los envites del ejército de Sauron, para facilitar así la tarea encomendada a la compañía del anillo.

Así partiendo de una premisa interesante, en la que por desgracia no se profundiza apenas, podremos encarnar a uno de los tres personajes seleccionables que nos propone el juego; Eradan un valeroso montaraz Dunedain, un temible guerrero enano Farin de Erebor y Andriel hechicera de Rivendel completa el grupo.

El señor de los Anillos: Guerra en el Norte es un Action-RPG en el que predomina claramente el componente de acción sobre el de rol que alberga el título, resultando este último simple si lo comparamos con otros títulos. No obstante el resultado es un juego divertido especialmente recomendado para los seguidores del

Tres serán los personajes jugables que podremos elegir, un experto montaraz Dunedain, un bravo guerrero enano y una temible elfa hechicera de Rivendel

universo Tolkien.

Visualmente el juego luce a gran nivel, la recreación de los escenarios y personajes está muy cuidada y durante los combates la espectacularidad de las actitudes especiales logran sorprendernos gratamente.

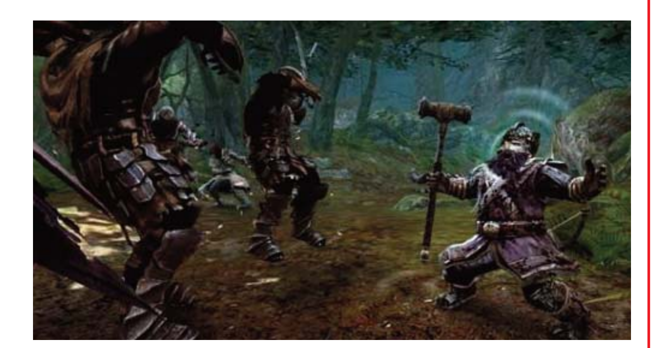
La banda sonora es notable, realizada por Inon Zur complementa de manera perfecta la acción que nos envuelve añadiendo un componente épico, tan necesario en juegos de esta índole.

Un aspecto que lastra la experiencia jugable es la nula gestión que tenemos de los compañeros gestionados por la IA, dando sensación de aleatoriedad en sus acciones en numerosos momentos. Este aspecto desaparece cuando disfrutamos del título en compañía, así no es de extrañar que sea en el modo multijugador donde el juego alcanza su máximo exponente.

La duración del juego es de aproximadamente de unas 10 horas, durante las cuales y debido al sistema de combate que propone el juego puede resultar algo repetitivo.

Después de las primeras 3 horas y a pesar de la gran cantidad de enemigos, y a la necesidad de utilizar las habilidades especiales de forma frecuente, los combates caen en una rutina que nos acompañará a lo largo de todo el juego.

El señor de los Anillos nos deja una sensación agridulce. Si bien cumple como un buen Action-RPG no podemos esconder la sensación de que se ha perdido una gran oportunidad de aprovechar tanto la licencia como la historia que propone.





Conclusiones:

El Señor de los Anillos es un juego que parte de una gran idea, y a pesar que va diluyéndose a medida que avanza el argumento y que acaba resultando repetitivo en exceso, puede resultar una elección a considerar tanto para aquellos incondicionales del Señor de los Anillos, como para los seguidores de los Action-RPG.

Alternativas:

Two Woldrs II, podría ser una buena elección

Positivo:

- Buen acabado técnico
- Multijugador divertido

Negativo:

- Gestión de los compañeros
- Poca profundidad en la historia

TEXTO: SERGIO COLINA

gráficos	76
sonido	76
jugabilidad	62
duración	70
total	**64**

Una segunda opinión:

Una vez más nos encontramos ante un juego que bajo la licencia de El Señor de los Anillos, acaba convirtiéndose en un producto genérico, no llegando a cubrir las expectativas que el universo de J.R.R. Tolkien genera.

Gonzalo Mauleón



desarrolla: zindagi games · **distribuidor:** sony · **género:** aventura · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 29,95 € · **edad:** +7

Medieval Moves

Ayuda a Rigoberto a desencantar su castillo

Uno de los exclusivos "estrella" de Playstation Move ya está en tiendas, ¿logrará que saquemos el mando del cajón y nos pongamos a dar espadazos al aire en nuestro salón?

El tiempo que Sony dedicó a Medieval Moves en su conferencia del E3 pasado da muestras de que no es un título más de relleno en el pobre catálogo de Move. O al menos la intención era que no lo fuese. Su desarrollo se encargó a Zindagi Games, responsables del mejor juego del periférico de Sony: Sports Champions y de cuyo desarrollo Medieval Moves se nutre, a pesar de las diferencias a todos los niveles entre uno y otro.

Medieval Moves es un título de acción y aventuras sobre railes, en el que manejamos al principe Rigoberto, que debe liberar su castillo de las manos del malvado de turno, el brujo Morgrimm el Negro, y su ejercito de esqueletos. Para ello nuestro personaje cuenta con cuatro habilidades que le serán de suma utilidad, es un hábil espadachín para el combate cuerpo a cuerpo, un certero arquero para eliminar a los enemigos más lejanos y en algún viaje a Oriente ha desarrollado una especial habilidad en el lanzamiento de estrellas ninja, cuando no tiene tiempo de sacar el arco y apuntar al enemigo. Por si fuese poco hace uso de un gancho al más puro estilo Batman que le permite desplazarse entre plataformas y alcanzar puntos inaccesibles de otro modo.

Cada uno de los movimientos se realiza de un modo diferente y la precisión del control en todos ellos es sorprendente, al nivel que ya mostró el anterior trabajo de Zindagi Games. Se puede manejar con uno o dos mandos Move, aunque la jugabilidad gana mucha con esta segunda opción al poder realizar movimientos más naturales sin necesidad de pulsar botones. Esta es la excusa que se ha puesto para no hacer uso del mando accesorio y por lo tanto no poder manejar a nuestro personaje en sus aventuras por el castillo. La solución entonces es subir a Rigoberto sobre unos railes invisibles y que el usuario úni-



camente se tenga que encargar de eliminar a los enemigos y actuar sobre los elementos previstos en los escenarios.

Considero que es un error garrafal de diseño, se ha eliminado toda posibilidad de exploración, los puzles se han limitado a disparar a un objeto o accionar otro y el título resulta monótono y repetitivo a pesar de no ser excesivamente largo. Tampoco es rejugable a no ser que queramos lograr los trofeos que no hayamos conseguido en la primera pasada por la velocidad del juego.

Este tipo de juegos sufre en los ajustes de dificultad, queda en un camino medio entre una dificultad baja para un público infantil y menos habitual y una dificultad alta para que los más expertos encuentren un reto que les anime a seguir. Al final queda en un título bastante sencillo pero con zonas o enemigos puntuales de una dificultad excesivamente alta y desequilibrada.

Técnicamente hablando es un título más que correcto para el nivel medio de este tipo de juegos, con detalles que rozan el notable. Destacan los modelados de los personajes, simples y casi infantiles ,pero con mucha gracia y un sospechoso parecido a los del gran Medievil.

El resto de aspectos gráficos mantiene igualmente un buen nivel, las animaciones son suaves y fluidas, algunos efectos de luces y partículas llegan incluso a sorprender y los escenarios tienen un diseño correcto pero pecan de ser excesivamente planos.

El mismo nivel se muestra en el sonido, la banda sonora es divertida en general con toques épicos en los momentos de mayor tensión. Los efectos de sonidos están correctamente realizados aunque una mayor variedad de ellos hubiese mejorado el conjunto. El doblaje en perfecto castellano redondea un aspecto notable.

Zindagi Games ha previsto un juego a dos personas que puede ser cooperativo o competitivo , y que podemos disfrutar online o en la misma pantalla. Se agradece que se haya hecho pero se echa en falta que sea más profundo o variado, el tipo de juego podría haber dado para muchas más posibilidades y modos que han quedado en el tintero, ¿quizá en una segunda parte de las aventuras de Rigoberto?

Conclusiones:

A Move le hacen falta buenos juegos en su pobre catálogo y este lo es, pero deja un regusto amargo de que con una libertad de movimientos y resolviendo pequeños fallos podría haber sido mucho mejor.

Alternativas:

No hay ningún otro juego de este tipo en el catálogo de Move, si quieres sacar provecho al mando con control de movimiento de Sony en este número puedes encontrar otras muchas opciones.

Positivo:

- *Roza el notable en todos los aspectos*
- *Abre camino a juegos para Move*

Negativo:

- *Se hace monótono y repetitivo*
- *No poder desplazar a Rigoberto*

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	66
sonido	74
jugabilidad	65
duración	64
total	**64**

Una segunda opinión:

Todo lo que Medieval Moves hace, lo hace bien. Resulta divertido y preciso y la posibilidad de jugar con una amigo lo hace aún más recomendable.

Jorge Serrano



desarrolla: varios · **distribuidor:** sony · **género:** puzle · **texto/voces:** castellano/inglés · **pvp:** 29,95 € · **edad:** +3

Move Mind Benders

Puzles a golpe de Move

Entre la avalancha de títulos compatibles con Move que Sony ha preparado de cara a la campaña navideña, destaca uno que hará las delicias de los que prefieren pensar frente a la consola en lugar de pegar tiros o hacer "deporte virtual"

Move Mind Benders es una simple recopilación de tres títulos de la Playstation Store, que podríamos clasificar dentro del género de puzles. En esta ocasión encontraremos alguna novedad importante.

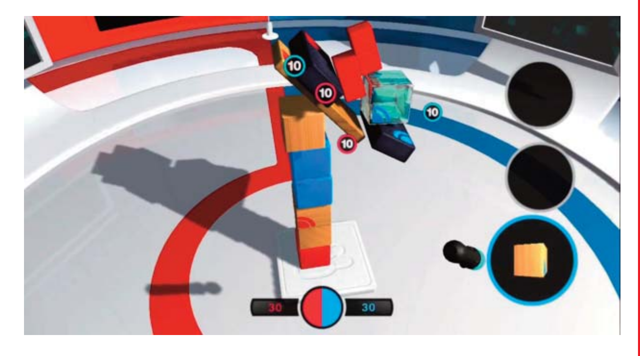
Lemmings

Las simpáticas criaturas con una inteligencia al nivel de la de los enemigos en algunos FPS retornaron hace unos meses a PSN. El retorno fue más bien discreto por un diseño que no respetaba los gráficos clásicos pero tampoco suponía un avance importante, y sobre todo por una jugabilidad imposible que lastraba la experiencia de juego. El primero de los puntos se ha mantenido intacto, pero el segundo se ha revolucionado con el uso del Move, que mejora mucho el control del Dualshock pero que no llega ni de lejos a la precisión del ratón en PC.

Echochrome II

JAPAN Studios sorprendió a público y prensa con su primer Echochrome y lo volvió a hacer con el segundo juego de la saga, que es sin ninguna duda el título que hace un uso más original del Playstation Move y uno de los mejores juegos de su catálogo. El mando de Move se convierte en esta ocasión en una linterna, que deberemos utilizar para que el muñeco del juego alcance la salida de cada uno de los niveles, andando sobre las sombras que nuestra luz proyecta al encontrarse en su camino con determinados objetos. Un planteamiento sencillo combinado con un gran diseño de niveles que se van complicando poco a poco con una ajustadísima curva de dificultad, hasta enganchar incluso a jugadores que no son habituales del género.

Unos gráficos minimalistas y una excelente banda sonora complementan un título muy recomendable, que es sin ninguna duda el juego estrella de esta recopilación.

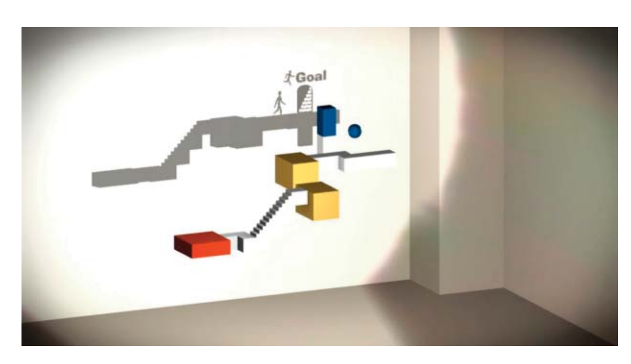


Tumble

¿Quien no ha jugado alguna vez a apilar piezas tratando de hacer la torre más alta posible? Este concepto tan sencillo es el que da pie a Tumble, que hace un preciso uso del Move y lo amplía con diferentes modos de juego sobre la misma base. Tumble no es ni más ni menos que eso, un título para pasar un buen rato con unos amigos y que los más pequeños de la casa apreciarán especialmente, aunque la dificultad de algunos retos que nos plantea puede acabar con su paciencia.

No todo son tiros o fútbol. Move Mind Benders ofrece tres títulos de puzle que buscan otro tipo de diversión en PS3

Move Mind Benders es una buena recopilación de los que probablemente sean tres de los mejores juegos de puzle que permiten usar el Playstation Move. Garantiza un buen número de horas de juego con tres títulos que por incluso por separado son más que recomendables. Nos encontramos un pequeño “pero” cuando hacemos la suma de lo que cuestan ahora mismo en la PS Store, y vemos que sale ligeramente más barato comprarlos en la tienda online de Sony que en este pack, bien es cierto que aquí disponemos del formato físico tan apreciado por algunos y que el Lemmings de la Store no permite el uso del Move a la hora de jugar, y no hay noticia alguna de que se vaya a actualizar en este sentido.



Conclusiones:

Una buena recopilación que permite recuperar el gran Echochrome II, al que acompaña perfectamente Tumble y que ofrece la posibilidad de jugar a los Lemmings al Move. Si no tienes ninguno de los tres y te gusta este tipo de juego se presenta como una buena opción.

Alternativas:

Son probablemente los tres mejores de puzle que hacen uso del Move, más que nada porque la oferta es bastante escasa. Mejores alternativas en PC o consolas portátiles.

Positivo:

- Variado y divertido

Negativo:

- El precio del pack es ligeramente más caro que si compramos los 3 en PSN.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	58
sonido	69
jugabilidad	66
duración	70
total	**63**

Una segunda opinión:

Desigual y forzada recopilación de tres juegos que nada tienen que ver entre sí, más allá de que pertenezcan a ese cajón desastre que es el género de los puzles.

Jose Luis Parreño



desarrolla: sony · **distribuidor:** sony · **género:** minijuegos · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 29,95 € · **edad:** +3

EyePet y sus amigos

Definitivamente, dos mejor que uno

Nuestro EyePet se sentía solo, y en estas fechas navideñas vuelve a casa, pero lo hace acompañado. La principal novedad de EyePet y sus amigos es que permite jugar a dos jugadores con dos mascotas



Primero fue EyePet, después EyePet Move y ahora EyePet y sus amigos, aparte de los títulos de PSP. La mascota virtual de Sony está resultando un éxito y como tal, aquí tenemos una nueva entrega. La novedad principal del juego que nos ocupa es la posibilidad de criar a dos EyePet en la misma partida y que interactúen entre ellos, cada uno controlado por un jugador. Este detalle que puede parecer mínimo proporciona al juego nuevas funcionalidades y modos de juego, tanto en modo cooperativo como competitivo. Ahora ya, nuestro objetivo no será solo enseñar a nuestra mascota nuevos trucos y actividades, sino hacerlo mejor y más rápido que el otro jugador. Para aprovechar las nuevas posibilidades que el manejo de dos mascotas abre, London Studios ha ideado y desarrollado nuevos minijuegos que aunque se pueden jugar y entre-

Si no tienes PS Move y cámara, existe un pack que los incluye junto con el EyePet y sus amigos por un precio recomendado de 74,99 €



nar en solitario, solo tienen sentido jugarlos a dobles.

Más allá de esta novedad, el funcionamiento del juego es el clásico, creas una criatura que deberás cuidar, vestir y entrenar para que vaya aprendiendo nuevas actividades, todo lo que vayas logrando te proporciona dinero que te permite adquirir nuevos objetos y desbloquear nuevas actividades y minijuegos. Mantiene las actividades clásicas de los anteriores EyePet: dibujo, minijuegos varios, conducción de pequeños vehículos, ... e incorpora algunos nuevos. Destaca en este punto la creación de parques de recreo para nuestras mascotas, deberemos colocar una serie de objetos y piezas para que nuestros EyePets salten, suban, bajen y disfruten como verdaderos enanos.

El que haya jugado ya a algún titulo de la saga sabe lo que se va a encontrar en este título, ya que la evolución gráfica es inapreciable respecto a los anteriores. Unos gráficos simples pero “taaan monos”, en los que destaca la recreación del pelo y sobre todo las animaciones de nuestra mascota. A nivel sonoro el juego mantiene también el nivel de los EyePet anteriores y en cuanto a jugabilidad es exactamente la misma que la del juego anterior, cuando Sony decidió que se iba a hacer uso del Move para interactuar con la mascota.

Las únicas posibilidades online de EyePet y sus amigos se limitan a compartir contenidos (trofeos, imágenes y videos) con tus amigos. No permite jugar a través de red con los amigos de tu EyePet.



Conclusiones:

Amplia la experiencia EyePet con la posibilidad de dos mascotas simultaneas y los nuevos modos y minijuegos. Aún así no supone una revolución del modelo que comienza a mostrarse agotado.

Alternativas:

Si no vas a jugar a dos jugadores los anteriores EyePet están casi regalados en un montón de tiendas. Si buscas más los minijuegos que la interacción con la mascota este número está plagado de opciones.

Positivo:

- Correcto a todos los niveles
- Apropiado para los más pequeños

Negativo:

- No evoluciona el modelo EyePet

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	58
sonido	62
jugabilidad	65
duración	68
total	**63**

Una segunda opinión:

Jugar en compañía siempre es más divertido que hacerlo solo. Aunque en esta ocasión da la sensación de que no se le ha sacado todo el juego que podría dar el juego con dos mascotas EyePet.

Jorge Serrano



desarrolla: varios · **distribuidor:** sony · **género:** deportivo · **texto/voces:** castellano/inglés · **pvp:** 29,95 € · **edad:** +3

After Hours Athletes

¿Donde está el futbolín?

Recopilación de tres buenos juegos que tienen como sistema de control Playstation Move y como punto de unión el que son actividades a desarrollar en un pub o bar con una copa en la mano

After Hours Athletes es una mera recopilación en formato físico de tres juegos que puedes encontrar en la Playstation Store por separado. Los tres requieren del uso de Move para controlarlos y nos permitirán echar unas partidas con los amigos a los bolos (High Velocity Bowling), los dardos (Top Darts) o el billar americano (Hustle Kings). Vamos por partes:

Hustle Kings

Excelente simulador de billar americano con multitud de opciones de juego y que sorprende por la precisión en el sistema de control, que permite realizar movimientos muy naturales, parecidos a los que realizarías jugando realmente al billar y con una física de golpeo y de las bolas perfectamente creíble, en la que destaca el uso de efectos y la respuesta del juego a los mismos.

Top Darts

Juega a los dardos haciendo uso del Playstation Move. Apunta a la diana, selecciona el objetivo y después realiza el movimiento de lanzado de dardo. En este caso no resulta especialmente natural y cuesta cogerle el truco, en los niveles de dificultad más complejos (Profesional y Clase Mundial) resulta prácticamente imposible dar con el dardo donde habíamos apuntado y la precisión de la IA de los jugadores rivales va cambiando según el resultado de la partida, llegando en ocasiones a dar la frustrante sensación de que te están haciendo trampas. Por todo ello mucho mejor jugarlo contra los amigos.

Tiene multitud de modos de juego y variantes de los mismos, pudiendo personalizar prácticamente todos los aspectos de tu partida.

High Velocity Bowling

Personalmente me parece el juego más flojo de la recopilación, pero probablemente sea por las características de los bolos en sí y no por el trabajo de los desarrolladores, que han tratado de introducir multitud de opciones y



personajes con características diferentes, que influyen en sus capacidades sobre la pista, pero que a la larga no suponen grandes diferencias jugables.

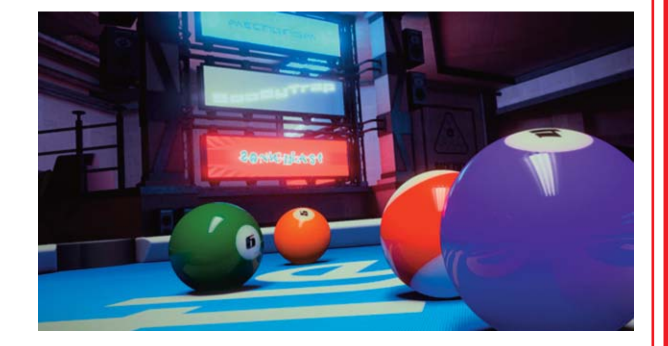
La posibilidad de jugar a los tres títulos en multijugador garantiza un buen número de horas de juego

Los tres juegos ofrecen en general una buena experiencia, multitud de modos de juego tanto para jugar solos como para competir contra nuestros amigos (en la misma consola u online), donde realmente sacaremos lo mejor de After Hours Athletes y lo peor de nosotros mismos.

Gráficamente los tres juegos muestran un nivel más que aceptable, desde las perfectas recreaciones realistas de las mesas en Hustle Kings a los diseños mas "cartoon" de High Velocity Bowling, pasando por las detalladas recreaciones de las dianas y dardos de Top Darts, cumplen perfectamente su cometido e incluso están por encima de lo que se puede encontrar en títulos sociales como el que nos ocupa.

Resulta curiosa la completa banda sonora que conforman las de los tres juegos con estilos tan diferentes y variados. Los efectos de sonidos son notables y las escasas voces que se oyen de fondo no se han doblado.

La posibilidad de jugar a los tres títulos en multijugador garantiza un buen número de horas de juego.



Conclusiones:

Los tres títulos son las mejores opciones en sus diferentes modalidades. Esta recopilación permite adquirir los tres en formato físico blu-ray y disfrutar de unas buenas partidas contra nuestros amigos. Con una buena copa en la mano (+18) gana mucho.

Alternativas:

Cualquier juego social de Move (o Kinect o Wii) podrían ser alternativas pero si quieres jugar al billar, los dardos y los bolos After Hours Athletes no tiene rival.

Positivo:

- En multi gana mucho
- Alta precisión en el control

Negativo:

- El precio del pack es ligeramente más caro que si compramos los 3 en PSN

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	64
sonido	68
jugabilidad	62
duración	72
total	62

Una segunda opinión:

Si eres de los que reunes a tus amigos frente a tu PS3 y o tienes ninguno de los tres juegos, After Hours Athletes se presenta como una excelente opción que garantiza horas y horas de risas, piques y buenos ratos.

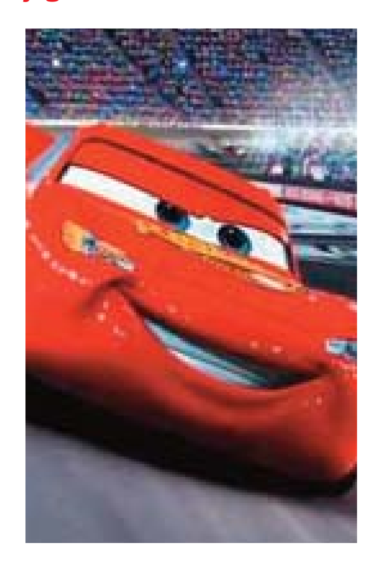
Jose Luis Parreño

desarrolla: avalanche · **distribuidor:** sony · **género:** carreras · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 29,95 € · **edad:** +7

Cars 2

Juego de carreras para los peques de la casa

Con bastante retraso con respecto a las demás versiones aterriza ésta destinada a PSP. Un juego muy enfocado al público infantil, y que cualquier jugador adulto va a encontrar bastante pobre



Como casi cualquier título basado en una licencia cinematográfica, Cars 2 ofrece un planteamiento tan circunstancial como insulso. Tras una notable introducción, que dicho sea de paso, es lo mejor del juego con diferencia, nos metemos de lleno en una apuesta que intenta inspirarse en los grandes juegos de karts y coches de juguetes existentes en el mercado, pero aplicando los conceptos de una forma bastante particular, y por momentos errática. La excusa de que sea un juego para niños no les exime a la hora de ofrecer algo bastante más pulido.

El modo principal nos pone a prueba a lo largo de 25 misiones. No muy complicadas, y que incluso a los niños no les llevará más de 3-4 horas, y siendo generosos, el completarlas. Estas pruebas consisten básicamente en correr y llegar el primero. Es un

20 personajes de la película y 25 misiones por delante. En conjunto es la versión menos agraciada de todas las que han salido a la venta



juego de carreras, y eso debe quedar claro de alguna manera. ¿Problemas? La perspectiva elegida no es la más adecuada. Incluso llega a ser bastante confusa en ciertos momentos de los trazados. Ese intento de aunar un estilo Micromachines y Mario

Las carreras apenas ponen 4 coches en liza. Perfectamente se podría haber doblado el número de rivales

Kart podría haber casado perfectamente con la filosofía de un juego de estas características. La idea de colocar los recurrentes ítems y power-ups con el que dinamizar la carrera está bien. Pero claro, hubiera estado mejor si esto se hubiera hecho con criterio y no de cualquier manera.

No ayuda tampoco la decisión de poner únicamente en liza a cuatro coches. En el que normalmente dos solo son mera comparsa y la IA brilla por su ausencia. Los rivales circulan a ritmos de reloj suizo. Ganar no supone mayor problema.

También se nos antoja muy escaso el nivel técnico que despliega. Escenarios poco definidos y con una carga bastante cuestionable de polígonos y un trabajo igual de gris en lo que a tratamiento de texturas se refiere. Entendemos las limitaciones de PSP, pero un juego que llega en sus últimos coletazos de vida debería haber dado otra imagen distinta a la que parece empeñado en dar al parecer un título de lanzamiento.



Conclusiones:

Está destinado a entretener a los más pequeños. Pero viendo lo que nos ofrecieron las otras versiones sorprende haberse conformado con sacar un "cascualquiercosa" para PSP.

Alternativas:

El primer Cars es de corte similar. Pero dentro de los juegos de carreras tenemos MotorStorm o la serie BurnOut. Son de un corte más adulto. Eso sí.

Positivo:

- Intenta agradar
- Varios modos de juego

Negativo:

- Solo cuatro coches
- Apartado técnico muy pobre
- Copia pero no lo consigue hacer con solvencia

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	55
sonido	65
jugabilidad	60
duración	50
total	**60**

Una segunda opinión:

Debió llegar hace ya varios meses al mercado, pero lo ha acabado haciendo ahora. Si no eres un niño, es bastante, por no decir imposible, que le encuentres la gracia al asunto. Es un producto para niños, y eso se nota desde el minuto uno.

Marc Alcaina



desarrolla: london studio · **distribuidor:** scee · **género:** musical · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 29,95 € · **edad:** +12

DanceStar Party

Todo el mundo a bailar... ¡Que empiece la fiesta!

Los party games cada vez van copando más protagonismo dentro de la variada oferta de juegos de hoy en día. Casi son imprescindibles en las reuniones de amigos que hacemos en casa



DanceStar Party es la nueva apuesta de Sony dentro del género musical. Desde hace algún tiempo este género ha estado muy presente y ha marcado unas pautas muy concretas: cantar al más puro estilo karaoke o tocar en primera persona algunos de los éxitos más importantes del rock, son algunos claros ejemplos. DanceStar Party es algo nuevo, ya que nuestra finalidad no será la de cantar ni la de tocar una canción, nuestro cometido será el de bailar correctamente algunas de las más de 40 canciones que nos propone el título. Si tuviésemos que definirlo podríamos decir que es la evolución de Singstar Dance. Sony ya probó la formula con dicho título y parece que quieren dedicarle una saga propia a los juegos de este género. A diferencia de éste último, DanceStar Party incluye más modos de juego, que nos harán disfrutar de la música de muchas formas distintas. Podremos bailar

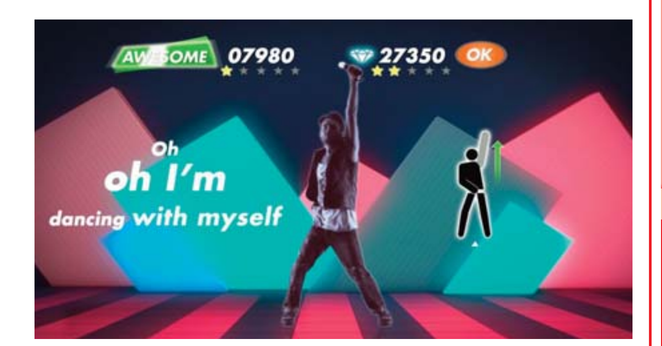
DanceStar Party posee un tracklist de 40 temas. Pero no solo debemos cantar. También va a poner a punto nuestras dotes de baile

de forma individual, retar a alguien o hacer una coreografía en pareja. Gracias al control de movimiento de Sony y su Playstation Eye, deberemos bailar correctamente, imitando los movimientos que se nos mostrarán en pantalla, para sumar así la mayor puntuación posible.

Es un juego accesible para todo el mundo. Dispone de tres niveles de dificultad para los menos avezados

Como ya viene siendo habitual en todos los juegos de género musical, podremos alternar entre 3 niveles de dificultad: principiante, intermedio o profesional. Al acabar nuestra actuación, se nos puntuará en función de lo bien o mal que lo hayamos hecho, y deberemos posar para que la cámara nos saque una foto, que acompañara a nuestra puntuación. Por si fuera poco comprobaremos que, durante nuestra actuación, la cámara Playstation Eye nos ha ido sacando fotos, además de grabar nuestra coreografía en vídeo. Este vídeo lo podremos guardar en el disco duro de nuestra consola, igual que las fotografías, aunque estas últimas también podremos compartirlas directamente en nuestra cuenta Twitter o Facebook.

En definitiva, DanceStar Party se postula como una nueva alternativa para montar la fiesta en casa, eso sí, deberemos disponer de un amplio espacio si queremos jugar correctamente.





Conclusiones:

La cámara y el control responden correctamente, lo que hace que los bailes y coreografías puedan llegar a ser muy divertidas, sobre todo si jugamos con amigos

Alternativas:

Juego que conjugue cantar y bailar no los hay tantos dentro del catálogo de PS3. Si somos más de dar el cante, no dejes de probar SingStar en todas sus versiones

Positivo:

- *Precio reducido*
- *Crear tus propias coreografías*

Negativo:

- *Pocas novedades en el género*
- *Es necesario disponer de bastante espacio para jugar dos personas de forma simultánea*

TEXTO: MARC ALCAINA

gráficos	55
sonido	75
jugabilidad	65
duración	60
total	**60**

Una segunda opinión:

Es un juego en el que lo que se ve a primera vista, es lo que ofrece. Para pasar el rato en compañía de los amigos de turno. Sin embargo si no acostumbras a montar fiestas en casa, es bastante complicado que llegues a sacarle todo el provecho posible.

Ismael Ordás



desarrolla: supermassive · **distribuidor:** sony · **género:** minijuegos · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 29,95 € · **edad:** +3

Start the Party!

Salva el Mundo

La secuela de uno de los juegos más divertidos de Move llega a las tiendas. Realidad Aumentada con la cámara Playstation Eye y unos Moves es todo lo que necesitas para derrotar al malísimo Dr. Terrible

Sí, en esta ocasión Start the Party! tiene historia. El malvado Dr. Terrible amenaza con destruir el mundo, nosotros en compañía de nuestros amigos deberemos hacerle frente en 20 alocados minijuegos, en los que el mando de Move se convierte en pantalla en 20 diferentes objetos con los que deberemos golpear, sacudir, capturar o atizar a los enemigos que nos aparezcan en pantalla.

Start the Party! es el sucesor espiritual de los juegos para EyeToy que aparecieron en PS2, el problema es que con el tiempo, y a pesar de las posibilidades nuevas que ofrece Playstation Move, la variedad de minijuegos ha ido hacia abajo en lugar de incrementarse. Salva el mundo tiene un número mayor de minijuegos que su predecesor, pero muchos de los minijuegos son demasiado parecidos entre si, y al final resulta menos variado que este. El juego gana mucho (todo) jugando con amigos en el modo Fiesta, aunque también se puede jugar en solitario en modo Superviviente en el que deberemos tratar de sobrevivir el mayor tiempo posible, o en el modo Libre en el que deberemos tratar de lograr la puntación más alta en un tiempo prefijado o hasta que nos maten.

Salva el Mundo mejora al Start the Party! en los aspectos técnicos, los menús son mucho más bonitos y mejor diseñados, los escenarios y enemigos de los minijuegos siguen siendo simples pero tienen un nivel de detalles y animaciones mejores, la integración de las caras de los jugadores en el juego y la visuelización de estos en la realidad aumentada

20 minijuegos en los que el Move se convierte en pantalla en 20 objetos diferentes con los que golpear, capturar o atizar a los enemigos



está mucho más lograda. Se nota que el juego está mucho más depurado y que la experiencia del juego anterior ha servido para mejorar.

La posibilidad de jugar online hubiese dado al juego una puntuación extra. Nos tenemos que conformar con 4 jugadores en la misma PS3

A nivel de sonido ocurre algo parecido, tanto la banda sonora, como los efectos de sonido, así como los comentarios del juego en un perfecto doblaje al castellano son mejores y más variados que en el primer juego de la saga. También se ha mejorado en este aspecto la integración del ruido de fondo con el juego, que en el primer Start the Party! llegaba a molestar en algunos momentos.

Lo bueno que tiene Start the Party! Salva el Mundo es que no engaña a nadie, ofrece diversión en minijuegos y es lo que ofrece, un título perfecto para pasar una tarde con los amigos o, mucho mejor, con los más pequeños de la casa. Si eres de los que juega en solitario a este tipo de juegos, amigo, francamente haztelo mirar por un especialista porque lo tuyo es grave. Como buen Party Game que es, Salva el Mundo gana mucho jugando con amigos y ahí es donde se echa en falta la posibilidad de jugar online al título, y no solo el juego a cuatro en la misma consola, hubiese sido un añadido que daría al título un extra que no tiene al no permitirlo. Quizás en un próximo Start the Party que pronosticamos para 2012.



Conclusiones:

Una buena recopilación que permite recuperar el gran Echochrome II, al que acompaña perfectamente Tumble y que ofrece la posibilidad de jugar a los Lemmings al Move. Si no tienes ninguno de los tres y te gusta este tipo de juego se presenta como una buena opción.

Alternativas:

Son probablemente los tres mejores de puzle que hacen uso del Move, más que nada porque la oferta es bastante escasa. Mejores alternativas en PC o consolas portátiles.

Positivo:

- Variado y divertido

Negativo:

- El precio del pack es ligeramente más caro que si compramos los 3 en PSN.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	52
sonido	64
jugabilidad	58
duración	62
total	58

Una segunda opinión:

Desigual y forzada recopilación de tres juegos que nada tienen que ver entre sí, más allá de que pertenezcan a ese cajón desastre que es el género de los puzles.

Jose Luis Parreño





desarrolla: scee · **distribuidor:** sony · **género:** entrenamiento · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 39,95 € · **edad:** +7

Move Fitness

Porque hacer ejercicio puede ser divertido

Gracias a la combinación de Playstation Move y Playstation Eye podremos hacer ejercicio y seguir nuestra evolución de forma gráfica y simple, con un entrenador que nos ayudará a cumplir nuestros objetivos



Ha llovido mucho desde que Nintendo presentó Wii Fit, un revolucionario juego con el que ponernos en forma realizando ejercicios delante de la consola. Pocos pensaban que un juego así pudiese llegar a tener éxito, pero lo tuvo y no pasó mucho tiempo antes de que saliesen competidores. En esta ocasión, Sony se suma al género con un juego que utiliza las características de su control de movimiento, Playstation Move.

Al comenzar la partida deberemos escoger uno de los cuatro entrenadores que nos proponen. Cada uno de ellos con su propia personalidad para adaptarse a todo tipo de jugadores. Una vez escogido nuestro mentor, el juego nos propondrá una serie de ejercicios. A medida que vayamos entrenando iremos desbloqueando nuevos ejercicios o minijuegos, hasta sumar un total de más de 25 pruebas. Estas pruebas se dividen entre distintos deportes

El control de movimiento responde muy bien, lo que hace del título una gran oportunidad con la que iniciarse en el deporte y mantenerse en forma

como baloncesto, esgrima o boxeo y nos propondrán una serie de objetivos a realizar en el menor tiempo posible. Nuestra meta siempre será superar nuestros tiempos, demostrando así una evolución positiva. Como es lógico, las primeras pruebas serán sencillas y nos supondrán poco esfuerzo, pero a medida que vayamos avanzando la dificultad se incrementará hasta llegar a las últimas, que si no estamos acostumbrados a hacer deporte de forma regular nos supondrán un autentico desafío.

Al finalizar las actividades nos mostrarán una pantalla donde aparece la cantidad de calorías perdidas, el tiempo que hemos empleado en superar (o no) la prueba y una puntuación que nos servirá como referencia para mejorarnos en el futuro.

El problema de las pruebas es que no suponen un verdadero ejercicio para todas aquellas personas que tengan una constitución física normal o estén acostumbradas a hacer deporte en su día a día.

Otro punto negativo es que todos los ejercicios propuestos requieren el uso de dos Playstation Move, ya que en ningún momento se nos da la opción de jugar con un solo mando. Esto es un problema serio que condiciona mucho al título, sobre todo si queremos jugarlo con algún amigo o familiar, ya que necesitaremos una cantidad excesiva de mandos para jugar. No obstante la mayoría de pruebas están diseñadas para poder realizarlas, en caso de que el usuario lo quiera, con más de un jugador, teniendo máximo el límite de tres jugadores.





Conclusiones:

Un título muy cuidado, con unos control muy preciso y que responde fantásticamente, pero que aún así no consigue ofrecer una dificultad física real.

Alternativas:

Tenemos muchos títulos del mismo género, como Wii Fit Plus,EA Sports Active o Zumba Fitness.

Positivo:

- Control de movimiento muy eficaz
- Traducción completa al castellano
- Consejos durante los ejercicios

Negativo:

- Requiere 2 mandos PSMove
- Para los que están acostumbrados a hacer deporte de forma habitual no les supondrá un gran esfuerzo las pruebas

TEXTO: MARC ALCAINA G.

gráficos	60
sonido	65
jugabilidad	55
duración	70
total	**58**

Una segunda opinión:

Sony ha intentado meterse en el mercado de los juegos que nos ayudan a estar en forma. Pese a que el juego tiene puntos positivos y el control está muy conseguido, todavía tiene mucho que mejorar para convertirse en una alternativa real al gimnasio.

Jorge Serrano

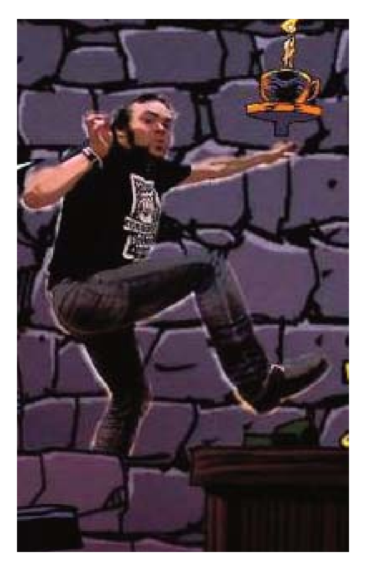


desarrolla: virtual air guitar · **distribuidor:** namco · **género:** acción · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 49,95 € · **edad:** +12

Kung-Fu High Impact

Artes marciales a nivel bizarro

Imagina por un momento que eres el dueño de la tienda de comics del barrio. Y después de ese segundo, que vas a cumplir tu sueño de protagonizar uno en el que tú eres el superhéroe y das candela a los manos



Básicamente es eso lo que vas a poder hacer a lo largo de los 14 capítulos que conforman este relanzamiento ya que recordemos que se encuentra disponible en PSN a través de descarga digital. Apenas dos horas de juego, que eso sí, se nos van a hacer intensas a más no poder.

Cada capítulo hilvana una historia que tampoco tiene mucho que contar. Vamos a ser los protagonistas de un cómic que tiene lugar en una dimensión paralela. La forma de narrarla resulta cuanto menos curiosa, puesto que antes de comenzar debemos "clavar" una serie de posturas. Esas posturas luego son integradas dentro de unas viñetas. Y ya está. Ya tenemos guión y justificación para poder repartir unos cuantos sopapos.

Porque básicamente de eso se trata. De repartir cual reencarnación de Bud Spencer. En unos

El modo historia apenas dura dos horas siendo generosos. Y los modos extra añadidos apenas invitan a su rejugabilidad



entornos, que dicho sea de paso, bien podría haberse presentado de forma un tanto más pulida, debemos ser capaces de esquivar, proteger y atacar a los enemigos que nos atacarán indiscriminadamente tanto por la izquierda como por la derecha. Para ello debemos usar nuestros brazos y nuestras piernas. Hacerse con los controles puede resultar un tanto confuso al principio. La forma de desplazar a nuestro protagonista consiste en realizar varios golpes hacia el lado que queremos ir. Si ya de por sí el juego resulta cansado, aún exige un mayor esfuerzo el tener que desplazarnos de esta manera. A la hora de acometer el combate debemos lanzar puñetazos y patadas, a la vez que usamos los antebrazos (para cubrirnos la cara en caso de golpes altos) y las rodillas (para protegernos de los bajos). Todo lo demás resulta intuitivo. Tanto el sistema de colisión como la recreación de movimientos funcionan de manera aceptable. En ese aspecto poco hay que reprochar. Además se ven potenciados con varios golpes especiales que iremos consiguiendo. No tan conseguidos son los saltos. Bastante problemáticos en general. Resulta complicado el controlar su caída.

Lo que si invita a la reflexión es el hecho de su duración y los pocos incentivos que ofrece para ser rejugado. Apenas dos niveles de dificultad, siendo el superior sumamente exigente en el ejercicio físico y dos modos extra, a saber, Combate personalizado y un modo Horda. Muy poco para el precio al que se ha decidido comercializar.



Conclusiones:

Como juego para quemar calorías es indispensable. Exige un esfuerzo físico constante. Y en nivel dificil aún más. Pero es sumamente corto y los añadidos extras no aportan nada reseñable. Es un juego para una tarde.

Alternativas:

Dentro de Kinect podemos encontrar tanto juegos retail como digitales que pueden ser una alternativa, pero habría que fijar que es lo que buscamos. Pero a la hora de sudar, no tiene rival.

Positivo:

- Sistema de colisiones
- Nos gustan las apuestas no convencionales

Negativo:

- Caro para lo que ofrece

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	60
sonido	65
jugabilidad	55
duración	20
total	55

Una segunda opinión:

¿Es mejor que el juego que vimos para Playstation Eye? Sí. ¿Tanto como para pagar 4 veces más? No. Es diferente. Es bizarro. Pero si ya funcionó como contenido digital, este relanzamiento para Kinect también debería haber seguido el mismo camino. No ha sido así. Como juego es una ida de olla constante. El absurdo reina a todos los niveles.

Jorge Serrano

desarrolla: zoe mode · **distribuidor:** 505 games · **género:** musical · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 39,95 € · **edad:** +12

Grease Dance

Es hora de sacar la brillantina. De nuevo

Un año después de tener en las tiendas la versión para Wii, llega ahora esta revisión para las máquinas de Sony y Microsoft. Para la ocasión, probamos la version para Kinect



Siguiendo con las apuestas para los party games, 505 Games distribuye un juego de karaoke y baile basado en la temática del atemporal éxito setentero de Grease. 15 canciones donde bailaremos y 20 donde debemos demostrar nuestra valía como aspirantes a superestrellas del cante.

Al igual que lo hiciera el año pasado, el juego mantiene el estilo desenfadado y caricaturesco a la hora de representar los personajes del film. Eso sí, muy reconocibles en todo momento. Y junto al apartado musical, con la recopilación de casi la práctica totalidad de los temas del filme, conforman los puntos fuertes del juego.

Si probamos el juego del año pasado, la principal diferencia con aquél dentro de las diferentes opciones que ofrece será la decisión de prescindir del modo historia. Esta vez se ha optado por un sistema de niveles. Si no somos

Se ha prescindido del modo historia para favorecer un sistema de niveles y desbloqueo de nuevos temas y minijuegos

lo suficientemente hábiles no conseguiremos desbloquear el acceso al siguiente ni la serie de minijuegos y sorpresas que encierra. En esta cadena de liberación es donde radica su principal aliciente.

Sin embargo los puntos negros los encontramos en la materia jugable. Kinect ha

Un juego que auna baile y karaoke en un solo juego. Y además con el gancho que supone siempre los temas de Grase

demostrado su capacidad en el reconocimiento de movimientos en juegos de baile. En ese sentido Grease Dance se muestra más torpe. Aunque los fallos de detección no son una constante, sí que están presentes.

De la misma manera mostramos nuestros sentidos reparos a la hora de usar el reconocimiento de voz del dispositivo como fuente de entrada para un juego de karaoke. De nuevo el sistema muestra sus carencias si los comparamos con títulos de canto dentro de la misma plataforma.

Sea como fuere, el juego usa perfectamente su baza desenfadada y de búsqueda de la diversión sin mayores pretensiones. Para ello juega muy a su favor el propio espíritu fiestero. Es un juego bastante agradecido para una reunión social. Entretiene y divierte con lo que propone. Lo que sí debes hacer es olvidarte si lo que buscas es un juego para un solo jugador.



Conclusiones:

Un buen complemento para esas noches en las que te reunes con amigos y tienes sobradas ganas de hacer el ganso. Aunque debería haber estado más pulido a la hora de reconocer los movimientos.

Alternativas:

Si buscas un juego de baile, cualquiera de los Dance Central. Si por el contrario buscas un karaoke, SingStar o Lips en sus múltiples variables.

Positivo:

- Siempre apetece bailar Grease
- El apartado gráfico es acertado

Negativo:

- Problemas de detección
- El sensor de voz no vale para un juego de karaoke

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	65
sonido	75
jugabilidad	55
duración	50
total	50

Una segunda opinión:

Es entretenido si quieres pasar el rato. Ahora, como intentes buscar algo más, es muy probable que no lo encuentres. No engaña, porque es lo que es. Un producto de acceso rápido para fiestas sociales.

Ismael Ordás



desarrolla: zombie · **distribuidor:** 505 games · **género:** acción · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 39,95 € · **edad:** +16

Blackwater

Un juego de disparos para todo el mundo

Blackwater es el primer shooter de Kinect para todo el mundo. No busca más que entretener y hacer pasar un buen rato al jugador. Armados con nuestro brazo, vamos a vivir un conflicto bélico de una forma distinta. Y por ratos, divertida

No vamos a desgranar punto por punto el apartado técnico. Simplemente diremos que este no es su mejor aliado. Es evidente que podría haberse mejorado mucho, puesto que ni siquiera logra destacar dentro de la oferta existente para Kinect. Tampoco es para tirar cohetes el apartado sonoro. Ni en efectos, ni en voces. En estos campos se mueve en niveles medio- bajos. El juego llega en inglés y subtitulado al castellano. Pero su historia tampoco da para mucho. Su campo de batalla es otro.

Blackwater recuerda irremediablemente a Time Crisis. No en vano toma las bases de la exitosa franquicia de Namco y las adapta a las particularidades de Kinect. Es un shooter on-rails de corte clásico en el que asumimos el control gracias a los movimientos de nuestro cuerpo. Gracias a esto vamos a poder recrear acciones como cubrirnos, lanzar granadas, abrir puertas de una patada o disparar.

Con nuestro brazo, indistintamente el izquierdo o el derecho, controlaremos la mirilla de apuntado. La ráfaga destinada a eliminar a nuestro objetivo es automática. Solo debemos posicionar el puntero sobre la parte del objetivo que queremos castigar, y tras un breve momento, el juego hará su cometido. Es un point sin click constante en el que a veces intercalamos otras acciones como cubrirnos (meta que logramos agachándonos) o destrozando una puerta simulando una patada. No hay mucha más historia. Se ha pensado para ser accesible a todo el mundo. Y en cierta

20 minijuegos en los que el Move se convierte en pantalla en 20 objetos diferentes con los que golpear, capturar o atizar a los enemigos



medida una mecánica tan básica como la de un shooter no da para mucho más.

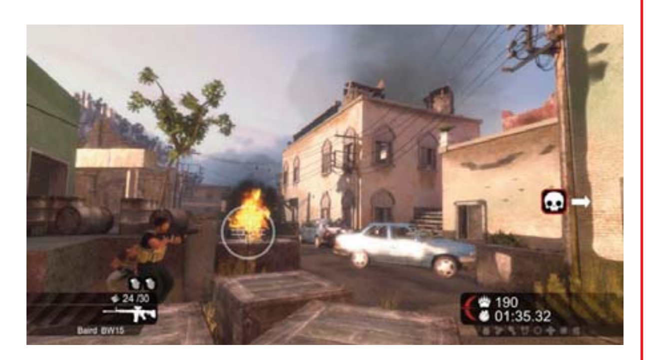
El título nos ofrece tres modos de juego distintos.

El modo multijugador es el apartado donde reside la diversión. Y lo hace gracias al plus de competitividad basado en conseguir la mayor puntuación

Historia, partida rápida y modo multijugador. El primero nos pondrá en el papel de cuatro mercenarios a lo largo de los seis capítulos que dura. Estos mercenarios difieren en sus habilidades (francotirador, escopeta, sufusil y ametralladora.) Pasaremos de uno a otro según sea la situación que se nos requiera. La pega del modo es que es sumamente corto. Antes de que uno se dé cuenta, ya os lo habréis terminado. Lo que unido a su baja dificultad, apenas supone un verdadero reto. El único aliciente es conseguir el mayor puntaje posible al terminar el capítulo.

Partida rápida nos permite seleccionar el nivel que queremos jugar. De nuevo el objetivo vuelve a ser conseguir el mayor número de puntos. Conformaría el modo arcade.

Pero donde el juego realmente se presenta divertido es en el último, el modo multijugador. Aunque la meta vuelve a ser los puntos, el caracter competitivo le da un plus del que carecen los otros modos. En él, en compañía de hasta 7 amigos y por turnos debemos ir avanzando hasta llegar al final del nivel, o hasta que nos maten.



Conclusiones:

Es muy básico en algunos campos. Intenta posicionarse como un shooter para todo el mundo. Si pasamos de su anodino modo campaña, y nos juntamos un grupo de amigos, a buen seguro que nos divertiremos en su modo multijugador. De largo lo mejor del juego.

Alternativas:

Es el primer shooter para Kinect. No hay muchas alternativas. Alejado de los party games puedes probar Rise of Nightmares. Ofrece mayor libertad, pero es más una aventura gráfica.

Positivo:

- El modo mulijugador divierte

Negativo:

- El modo historia es sumamente corto
- El apartado técnico es muy mejorable

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	50
sonido	40
jugabilidad	50
duración	30
total	**50**

Una segunda opinión:

Poco a poco van apareciendo nuevas apuestas que intentan dar a Kinect una utilidad más allá de los típicos juegos sociales. Es obvio que tiene sus fallos. Muchos y muy evidentes en ciertos campos. Pero hay que reconocer el merito de intentar hacer algo en donde hasta ahora no hay casi alternativas.

Jose Luis Parreño



desarrolla: sony · **distribuidor:** sony · **género:** minijuegos · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 29,95 € · **edad:** +3

Carnival Island

La isla de los minijuegos

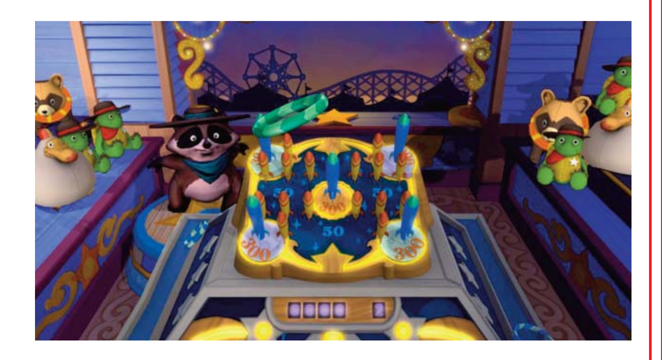
Los que vaticinaban que el catálogo de Move se convertiría en un copia/pega del de Wii tienen en Carnival Island un argumento más que sumar a su postura



Los dos niños protagonistas se adentran en una feria que parece abandonada y se enfrentan al reto de participar en todos los minijuegos para hacerla revivir como en sus mejores tiempos. Una historia simple que sirve de justificación para ponernos frente a 35 minijuegos en los que nos proponen diferentes retos que harán que la feria vaya recuperando su esplendor, y de paso desbloqueando otras pruebas.

Lo mejor de Carnival Island es que no engaña a nadie, promete un título de minijuegos y es lo que ofrece. Un juego con el que pasar un buen rato del frío invierno que llega, pero que tiene dos problemas principales. El primero de ellos es que tiene una variedad mínima, es cierto que tiene 35 minijuegos diferentes pero las mecánicas jugables se repiten con demasiada frecuencia y solo la consecución de los retos nos

35 minijuegos con diferentes retos que superar para devolver a la feria de Carnival Island el esplendor de sus mejores tiempos



invitará a jugar los que sean parecidos a los que acabamos de jugar. El segundo es que este tipo de juegos se disfrutan mucho más jugando con otros jugadores, y aunque Carnival Island ha contemplado la posibilidad, no la ha desarrollado lo suficiente como para que se convierta en un juego que tengas como referencia a la hora de montar una fiesta frente a la consola.

Los minijuegos son variantes de los típicos que puedes encontrar en una feria, la gran mayoría son de apuntar y lanzar con el objetivo de introducir el aro en algún objeto, colar una pelota por algún orificio, explotar globos o actividades de este tipo. A la larga (y casi a la corta) resulta monótono y repetitivo y se echa de menos una mayor variedad en los minijuegos que ofrece.

Técnicamente cumple sin más, los gráficos son simples e infantiles con un modelado justito y unas animaciones bien hechas pero que se repiten en exceso. Destacan los videos de dibujos animados que nos introducen en la historia, que tienen un nivel notable y dan un toque de calidad al juego.

La banda sonora es festiva y divertida, los efectos de sonido son también notables y el doblaje al castellano mantiene el buen nivel en este apartado.

El estudio de desarrollo ha realizado un buen trabajo con el sistema de control, responde un modo preciso y ajustado a nuestros movimientos aunque en algunas pruebas tendremos que hacer movimientos ligeramente exagerados para poder alcanzar las zonas más alejadas del escenario.



Conclusiones:

Una recopilación de minijuegos de feria sin más. Simplón y limitado pero que puede servir a pasar una tarde, sobre todo a los mas pequeños.

Alternativas:

Wii ha extendido el género de los minijuegos hasta el infinito y más allá. Es en su catálogo donde encontraremos la mayor variedad y calidad de títulos de este tipo, aunque comienzan a aflorar también con excesiva frecuencia para Move y Kinect.

Positivo:

- Divertido si no eres exigente
- Correcto en los apartados sonoros

Negativo:

- Falta una mayor variedad de juegos
- Limitado y simple

TEXTO: JOSE BARBERÁN

gráficos	46
sonido	64
jugabilidad	48
duración	46
total	**48**

Una segunda opinión:

Un título destinado a un público infantil, que no se percatará de sus limitaciones y apreciará sus escasas virtudes.

Marc Alcaina

desarrolla: 49games · **distribuidor:** deep silver · **género:** deportes · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 40,90 € · **edad:** +3

Winter Stars

Floja temporada invernal

Deep Silver y 49Games nos ofrecen 11 disciplinas deportivas para los amantes de los deportes invernales, pero que tal vez se encuentran con una experiencia que no es del todo satisfactoria



Ha pasado un año desde que Kinect salió a la venta y aunque el número títulos disponibles va aumentando, pocos son lo que realmente valen la pena para un periférico que prometió (y promete) muchas posibilidades, aunque muchas de ellas no tienen que ver con el uso que del que aquí hablamos.

49Games aprovecha las fechas para traernos un juego de deportes invernales pensado para los controles por movimiento de Wii y PlayStation 3, además de Xbox 360. En total son 11 disciplinas que nos ofrecerán la oportunidad de jugar una temporada completa, siempre que no tengas en cuenta los errores en el sistema de control: patinaje artístico, snowboard...

Temporada invernal

Winter Stars ofrece un modo historia para tratar de añadir profundidad al modo temporada, que ofrece lo que se espera de él, diferentes pruebas y torneos para

Un completo modo temporada que ofrece diversión para toda la familia, pero que puede ser un tormento para que el busca una experiencia más profunda

desbloquear más disciplinas. Una historia simple y sencilla que termina de encajar en un juego de estas características. Este modo ofrece dos niveles de dificultad: estándar y modo familia. El primero de ellos nos dará algún que otro dolor de cabeza cuando no seamos capaces de superar los desafíos, bien por nuestra torpeza con los deportes de nieve o por la respuesta del sensor de movimiento. El modo familia lo simplifica todo y es más permisivo con los errores.

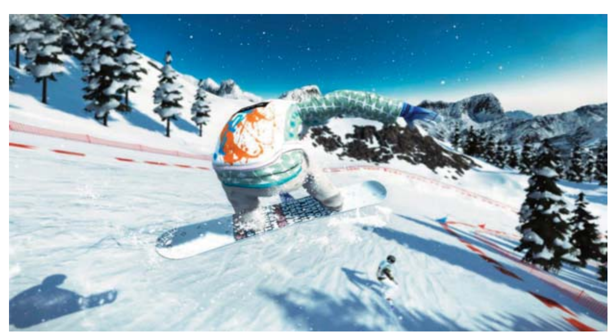
Problema

Uno de los errores más importantes que encontramos tiene que ver con la distancia necesaria para que Kinect nos sitúe en pantalla. Comparándolo con Dance Central y Kinect Adventures, títulos que salieron al mercado al mismo tiempo que el periférico, es posible jugar a 2 metros de distancia o incluso menos. En el caso de Winter Stars necesitamos más de 2 metros para poder jugar sin la molesta advertencia que nos recuerda que debemos alejarnos más de la pantalla. Además, la navegación por los menús es bastante tosca.

Aquellos que dispongan de espacio suficiente podrán jugar el modo temporada con otra persona gracias al cooperativo para dos jugadores en pantalla partida o hasta cuatro jugadores a través del multijugador online.

Gráficamente está por debajo de los títulos con los que lo hemos comparado, sobretodo a nivel de de modelado y animaciones de los personajes, los cuales apenas transmiten algo. Por otro lado, ofrece escenarios bonitos, cuidados y bastante detallados.





Conclusiones:

Winter Stars parece estar hecho con prisas, con unos controles imprecisos y unos menús sobre los que cuesta navegar, pero con un modo temporada con variedad de disciplinas.

Alternativas:

Si buscas títulos deportivos Kinect Sports y su secuela es lo que buscas. Si prefieres algo más movidito puedes optar por Dance Central, uno de los mejores títulos para Kinect.

Positivo:

- *Modo temporada*
- *Recreación de los escenarios*

Negativo:

- *Menús*
- *Controles imprecisos*
- *Demasiado espacio para jugar*

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	50
sonido	60
jugabilidad	40
duración	60
total	**45**

Una segunda opinión:

Sobre el papel puede ser medianamente atractivo. Puesto en práctica no. Si un juego para Kinect (versión que probamos) falla en la detección de movimientos por una exigencia de espacio desmesurada para un piso de proporciones normales, malo.

Sergio Colina


Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers



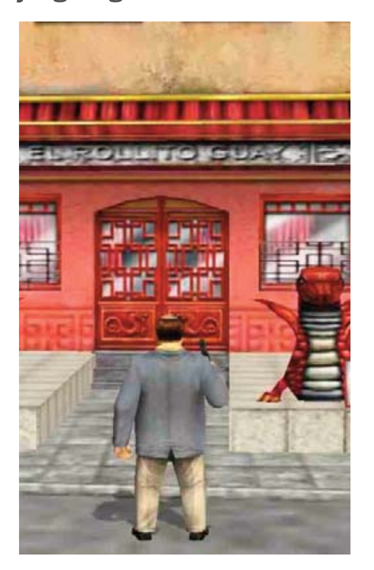


perpetrado por: virtual toys · **con la complicidad de:** fx interactive · **arma del crimen:** pc · **año:** 2001

El rincón abyecto

Torrente: El videojuego

Hay juegos que sobre el papel suenan bonitos y prometedores. No es el caso del título que hoy nos ocupa. Eso si, nadie puede negar que es un juego digno del mismísimo José Luis Torrente



Pongámonos a comienzos de la década pasada. GTA 3 acaba de salir al mercado, envuelto en un halo de expectación. Y tras él llegan al mercado una ristra de clones de los cuales podríamos señalar a Torrente como el peor de ellos, sin miedo a equivocarnos.

¿Qué lo hace tan abyecto?

Pues prácticamente todo. Comenzando por el atroz apartado técnico. Gráficamente a nivel de diseño, no solo es que sea casposo (que sería comprensible) es que es inconsistente: A los peatones y coches deformes me remito. Los edificios no se quedan atrás, ya que parecen recortables con texturas de dibujos animados. Y técnicamente, para la época está por debajo de la media, pero eso si, en lo que a rendimiento respecta nunca lo verás subir de los 20fps.

La jugabilidad es incluso peor. La palabra que mejor la define es

Pssch, Pssssch. Chinita, chiniiita. ***(Izquierda)*****. Este juego también se dejó contagiar por la moda de "poner lugares emblemáticos para que la ciudad parezca bien representada" No cuela** ***(Derecha-arriba)***

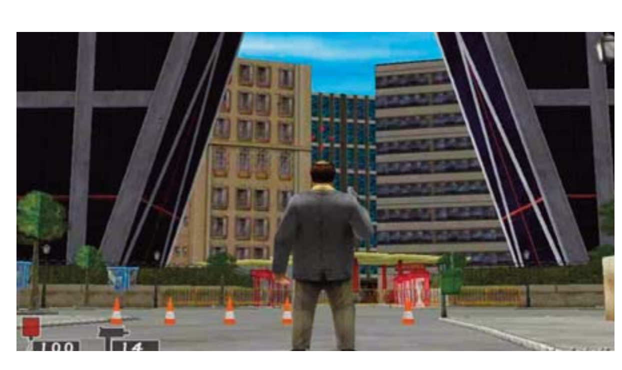
ortopédica. El ratón tiene un punto de sensibilidad extraño, que hará que yerres casi todos tus tiros (Quiero creer que lo han hecho así adrede, para emular la puntería del auténtico torrente)

Las animaciones mantienen el nivel del resto del juego: los personajes parecen marionetas estreñidas dando tumbos por las calles. Recuerdan a aquellas ancestrales animaciones toscas, de los primeros tiempos de PS1 o Saturn. Mención especial para la ¿física? de los coches, capaces de frenar al instante y de retomar la marcha de 0 a 50 en 0,01 segundos. Espero que los pasajeros soporten bien las fuerzas G...

Apartados positivos.

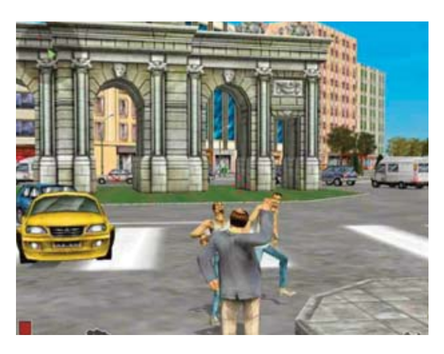
O al menos apartados "menos negativos". En primer lugar la música. Aunque durante el juego es ratonera y repetitiva y no causa si no desesperación en el jugador , la música que contienen las escasas cinemáticas tiene su aquel. Con un claro toque a dibujos animados "cartoonesco", digamos. No así los efectos de sonido, que son cutres a mas no poder.

Luego la voz del propio Santiago Segura, que la dona al juego generosamente (o no tan generosamente) y que es vital para transformar unas cinemáticas muy deficientes en unas dignas del universo torrente. Cinemáticas, por cierto, solo hay 3 en todo el juego, y sinceramente les deseo que hayan contratado a un Supervisor CGI desde entonces para sus próximos proyectos, porque se aprecian demasiado sus carencias. Es un truño patrio de alto pedigrí.









Conclusiones:

Un juego no recomendable ni para los más fans del "Detective apañó" por antonomasia. Las pocas situaciones chuscas están diluidas en una jugabilidad que data del cámbrico, y en un apartado técnico que aún se le aparecería en pesadillas a John Carmack, si es que hubiera tenido la desgracia de jugar a este juego, claro está. Por lo que a nosotros respecta, este juego no existe

TEXTO: MIGUEL ARÁN

NOTA: -4

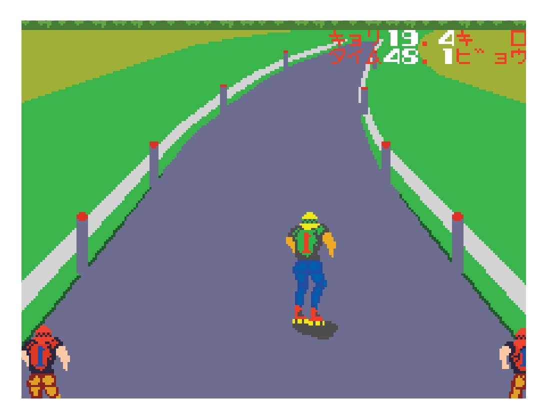
pérfido

Juego sugerido por:
Redacción GTM

Envía tus propuestas para el rincón abyecto a:
contacto@gamestribune.com



Roller Aces





FICHA TÉCNICA **Año**: 1983 - **Plataforma**: Arcade - **Género**: Deportivo

De la mano de Kaneko os presentamos Roller Aces, una recreativa de patinaje sobre hielo para aquellos que gustan del frío invierno

Conocido en Japón como Fighting Roller, **Kaneko** nos transporta al año 1983. En su haber nos encontramos títulos como Shogun Warriors, Cyrem o Air Buster entre otros, trabajos estos en especial, donde podremos ver el fuerte en cuanto a títulos de naves que la compañía poseía.

En **Roller Aces** encarnaremos a un patinador rubiales que, a bordo de sus patines y sobre el hielo, se las verá no solamente contra otros competidores, sino también contra una buena remesa de obstáculos a lo largo de todos los niveles.

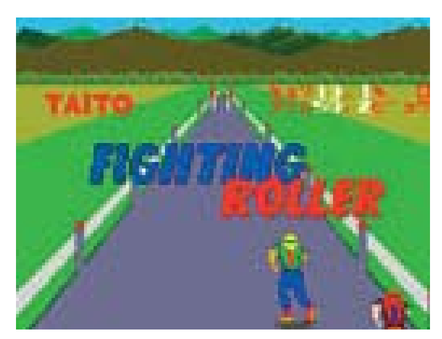
El arcade aunque pueda parecer no muy complicado , necesitará de todos los reflejos que el jugador pueda tener. Un paso en falso, el codazo de un contrincante o simplemente mirar hacia otro lado, y acabaremos arrastrando el mentón entre los témpanos.

No destaca por sus gráficos ni por su variedad, ya que estos no pasarán de un simple cambio en la paleta de colores, elementos o el propio trazado de la pista que será más o menos sinuoso, subiendo así la dificultad.

La banda sonora, aunque si estamos atentos se nos hará repetitiva durante los primeros segundos, no llegará a hacerse muy pesada una vez que la acción nos centre en el propio juego.

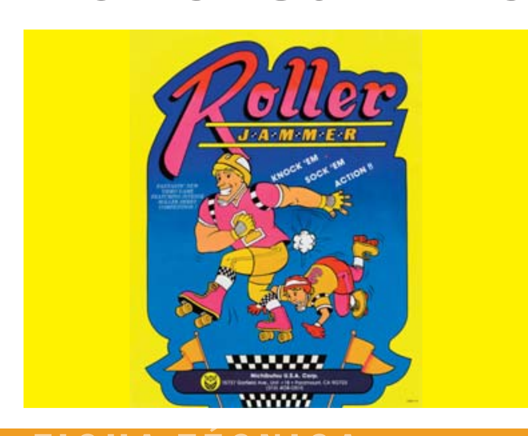
Jugablemente, en **RA** nos situaremos tras las espaldas del deportista, usando tanto para saltar como para propinar puñetazos con los que derribar a los otros participantes virtuales,dos botones. y la propia cruceta de dirección. Sencillo, ¿no?





TEXTO: DANI MERALHO

Roller Jammer





FICHA TÉCNICA

Año: 1984 - **Plataforma**: Arcade - **Género**: Deportivo

La segunda propuesta de velocidad sobre patines viene a cargo de Nichibutsu/Alice, emulando así a un rudo deporte con bastantes adeptos en otros países

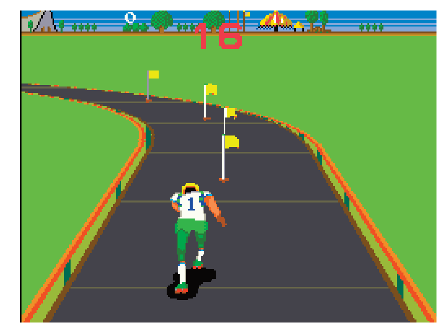
Dejando de lado el frío, **Roller Jammer** nos presenta unos sprites enormes en una pista no menos pequeña. La dificultad aunque ha bajado unos cuantos enteros respecto a la opción anterior, no es ni mucho menos un paseo por las nubes. Ahora nos las veremos contra diferentes equipos de todos los colores, razas y nacionalidades, los cuales de una forma totalmente inexplicable y seguramente a decisión del propio diseño del juego, nos sacarán muchísima ventaja en cuanto a efectivos en una proporción de uno a diez.

Nada que nos eche atrás, **Roller Jammer** sigue siendo un juego fácil y sobre todo en los primeros niveles. Ni el tiempo para llegar a la meta es tan ajustado como en Roller Ace, ni los obstáculos que nos saldrán al paso serán tan complicados de esquivar.Un año después los jugadores parecen haberse acomodado y aquí está la prueba.

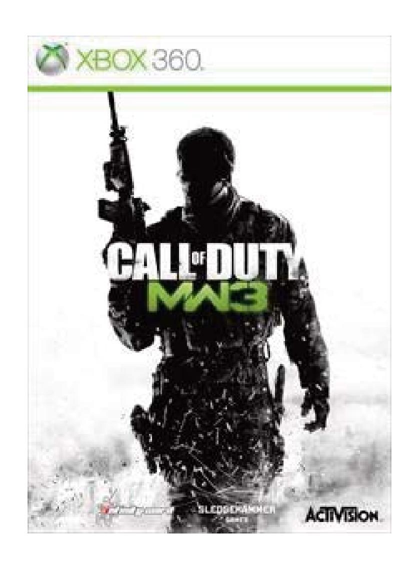
Nuestro corredor seguirá enseñándonos sus partes blandas, es decir, las espaldas y donde precisamente estas pierden su nombre. A medida que avancemos, y esta vez en una pista bastante ancha, banderines y demás items harán acto de presencia aportando puntos y una especie de turbo a modo de bólido con simplemente pasarles por encima.

Por segunda vez nos las veremos contra aguerridos corredores de pelo en pecho, repartiendo a diestro y siniestro tortas y panes a iguale. Mejores y más definidos gráficos y por contra una dificultad menos elevada. Ser un guerrero nórdico o una ninfa bosquimana. Tú decides.





TEXTO: DANI MERALHO



Call of Duty: Modern Warfare 3

¿Estás dispuesto a hacer lo necesario para enfrentarte a una crisis mundial? Prepárate para una montaña rusa de emociones de categoría cinematográfica que solo Call of Duty puede proporcionarte. En línea, la experiencia multijugador definitiva vuelve con más fuerza que nunca, llena de nuevos mapas, modos y funciones. El juego cooperativo evoluciona con las nuevas misiones y los marcadores de Operaciones especiales, y cuenta con el modo Supervivencia, una progresión de combate llena de acción y totalmente innovadora.

Gracias a logros360.com, os enseñamos los 50 logros que podréis desbloquear en esta magnífica aventura.

Aviso: los logros pueden desvelar parte del argumento.

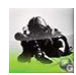
¡Desbloquealos todos!

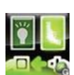

Pajarito Puntos: 20
Destruye 2 helicópteros sin que te alcancen en una partida de superviv. de Operaciones especiales.


Hazte rico o muere en el intento Puntos: 25
Consigue un saldo de 50.000 $ en una partida de supervivencia de Operaciones especiales.


Vivo Puntos: 10
Sobrevive a 1 oleada en una partida de Supervivencia de Operaciones especiales.


De vuelta a la lucha Puntos: 5
Empieza la campaña individual en cualquier dificultad.


Liquidación Puntos: 10
Recupera el puerto de Nueva York. Completa "Cazador destructor" en cualquier dificultad.


Volador asiduo Puntos: 10
Defiende al presidente ruso. Completa "Turbulencia" en cualquier dificultad.


Billete de ida Puntos: 10
Llega hasta Westminster. Completa "Cuidado con el hueco" en cualquier dificultad.


La carga de las valquirias Puntos: 20
Mata a 20 enemigos de una sola pasada con el artillero de helicóptero en "Devolver al remitente".


Peligro cercano Puntos: 20
Derriba un helicóptero con una granada de humo del AC-130 en "Empaquetar".

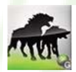

¡Filo dentado Puntos: 15
Elimina a un Juggernaut con un cuchillo en Operaciones especiales.


Jack el Destripador Puntos: 20
Ataca cuerpo a cuerpo a 5 enemigos seguidos en Individual o en Operaciones especiales.

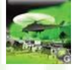

Asalto al castillo Puntos: 10
Descubre el próximo movimiento de Makarov. Completa "Fortaleza" en cualquier dificultad.


Demasiado grande para fallar Puntos: 10
Destruye la torre de interferencia. Completa "Martes negro" en cualquier dificultad.


Carpe diem Puntos: 10
Escapa del piso franco de la montaña. Completa "Persona non grata" en cualquier dificultad.


No tramas nada bueno Puntos: 10
Infíltrate en el pueblo. Completa "Regreso a la parrilla" en cualquier dificultad.

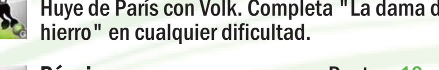

Esto es la 3ª guerra mundial Puntos: 10
Salva al vicepresidente de EE. UU. Completa "Goalpost" en cualquier dificultad.


¡Tormenta de arena! Puntos: 10
Asalta la compañía naviera. Completa "Devolver al remitente" en cualquier dificultad.


Conductor de segunda Puntos: 10
Sigue el rastro de Volk. Completa "Empaquetar" en cualquier dificultad.



Siempre nos quedará París Puntos: 10
Huye de París con Volk. Completa "La dama de hierro" en cualquier dificultad.





Réquiem Puntos: 10
Huye de la ciudad. Completa "Hermanos de sangre" en cualquier dificultad.



50/50 Puntos: 20
Completa una misión del modo Operaciones especiales con la misma cantidad de bajas que tu compañero.



Diamante en bruto Puntos: 10
Rescata al presidente ruso. Completa "Por la madriguera" en cualquier dificultad.



Este es mi palo de fuego Puntos: 20
Mata a 30 enemigos con la XM25 en "Martes negro".



Por quién doblan las campanas Puntos: 20
Destruye todos los blancos con 4 proyectiles en la secuencia de mortero de "Regreso a la parrilla".



Nein Puntos: 20
Mata a 9 enemigos con ametrallamientos de A-10 en "Tierra calcinada".



¡Diana! Puntos: 20
Mata a 5 enemigos con una sola granada en Individual o en Operaciones especiales.



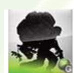
Confidente Puntos: 20
Consigue 22 objetos de información.



Ciudad de luces Puntos: 25
Completa "Empaquetar" y "La dama de hierro" en dificultad veterano.



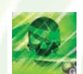
Este es el fin Puntos: 25
Completa "Tierra calcinada", "Por la madriguera" y "Polvo al polvo" en dificultad veterano.



No necesitamos ayuda Puntos: 20
Completa una misión de Operaciones especiales en curtido o veterano sin que ningún jugador caiga.



Supercompensación Puntos: 40
Gana 48 estrellas en el modo Misión de Operaciones especiales.



Superviviente Puntos: 20
Alcanza la oleada 10 en cada misión del modo Supervivencia de Operaciones especiales.



Auxiliar de vuelo Puntos: 20
Mata a los 5 enemigos en la secuencia de gravedad cero de "Turbulencia".



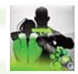
Zona de peligro Puntos: 20
Compra todos los objetos del arsenal de apoyo aéreo de supervivencia.



¡Vive la Révolution! Puntos: 10
Llega hasta la iglesia. Completa "El ojo de la tormenta" en cualquier dificultad.



Alardes justificados Puntos: 10
Gana 1 estrella en el modo Misión de Operaciones especiales.



Primera cita Puntos: 10
Encuentra a la chica. Completa "Tierra calcinada" en cualquier dificultad.



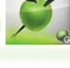
Solo los intrépidos ganan Puntos: 40
Completa la campaña en cualquier dificultad.



Todo lo que sube... Puntos: 10
Destruye todos los helicópteros usando solo el lanzagranadas del UGV en "Persona non grata".



Ménage à trois Puntos: 20
Destruye 3 tanques con un solo disparo del 105 mm en "La dama de hierro".



La gran manzana Puntos: 25
Completa "Martes negro" y "Cazador destructor" en dificultad veterano.



De la sartén a las brasas Puntos: 25
Completa "Persona non grata", "Turbulencia" y "Regreso a la parrilla" en dificultad veterano.



¡Venganza! Puntos: 25
Completa "Cuidado con el hueco", "Goalpost" y "Devolver al remitente" en dificultad veterano.



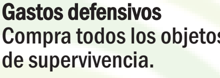
La hora aciaga Puntos: 25
Completa "El ojo de la tormenta", "Hermanos de sangre" y "Fortaleza" en dificultad veterano.



Lo mejor de lo mejor Puntos: 100
Completa la campaña en dificultad curtido o veterano.



Táctico Puntos: 20
Gana 1 estrella en cada misión del modo Misión de Operaciones especiales.



Gastos defensivos Puntos: 20
Compra todos los objetos del arsenal de equipo de supervivencia.



Imparable Puntos: 40
Alcanza la oleada 15 en cada misión del modo Supervivencia de Operaciones especiales.



Jefe de exploradores Puntos: 35
Consigue 46 objetos de información.



Traficante de armas Puntos: 20
Compra todos los objetos del arsenal de supervivencia.

Videojuegos en serie

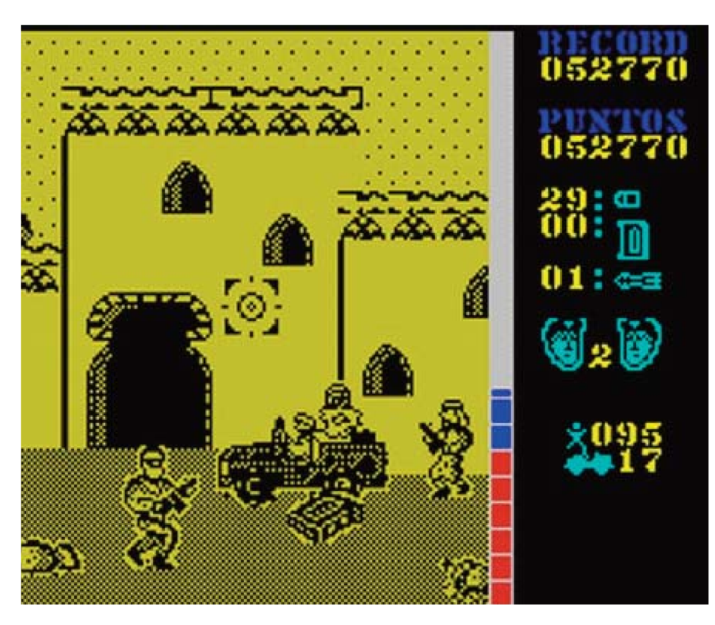


Repaso a los juegos de la pequeña pantalla

Reconozco que unas de las temáticas que más me atraen en un videojuego es el hecho de que se base, de forma más o menos libre, en una película. La sensación de estar reviviendo en la videoconsola las mismas sensaciones que acaba de transmitirte un filme en la sala de cine del barrio suele ser bastante atrayente. Claro que, el porcentaje de videojuegos buenos de este calibre siempre iba muy por debajo de las expectativas que depositábamos en la conversión de turno

Si peináis canas, o si habéis echado mano del Just For Men de turno, o incluso si te has quedado calvo, seguramente reconocerás a la compañía británica Ocean como la fuente por excelencia de videojuegos basados en licencias de películas. En su día, allá en la época dorada de los ocho y dieciséis bits, Ocean se hinchó de realizar traslaciones del celuloide a la pantalla del ordenador personal de turno, con un aceptable ratio de calidad y cantidad.

El tema es que hablar de videojuegos basados en películas podría llevar incontables artículos. Pero ya que últimamente están tan de moda las series de televisión, ¿qué tal el echarle un vis-



Del Equipo A a El coche fantástico pasando por Miami Vice. Y eso sin olvidar apuestas tan castizas como Curro Jiménez

tazo a algunos juegos que tengan tales series como punto de partida del programa de entretenimiento? En este caso el número y la variedad de juegos se reduce dramáticamente, y es que, seguramente, más de uno hubiera gustado de jugar con la Tribu de los Brady, abrir la puerta de la Casa de la Pradera con el gran Michael Landon, o manejar al Gran Héroe Norteamericano, pero no hubo suerte.

Sin embargo podríamos citar pequeños juegos semi-desconocidos que seguramente ni conozcáis. Oigan, que para Spectrum, Amstrad y MSX salió, en su día, un juego de El Equipo A. Un puñetero clon del aclamado Operation Wolf, un juego en el que manejábamos el punto de mira en pantalla para disparar a todo lo que se mueva en pantalla, mientras decenas de enemigos nos atacan. Sería complicado relacionar a nuestros amigos Murdock, Mr. T, Fénix y Hannibal con este plagio disfrazado, pero un dato importante: el juego era español, para más señas del equipo de Zafiro, con el todoterreno Javier Fáfula a la cabeza. Más información, hace un par de años aquí mismo.

Pero si El Equipo A era un juego medianamente decente, por mucho que su nivel de originalidad fuera vergonzoso, otros juegos contemporáneos corrieron peor suerte. Porque nuestro gran ídolo de juventud, aquel inalcanzable hombre que no existía, Michael Knight, se introdujo de golpe y porrazo en el Spectrum para conducir al Coche Fantástico.

Curioso que el intento de Ocean Software saliera esta vez rana, con una especie de simulador bastante pobre, y, ostias, con una pantalla de carga inolvidable, con Da Hoff luciendo unos coloretes sonrojantes y una sonrisa que deja al Joker a su lado como un puñetero aprendiz de Miliki.

Y si antes hemos comentado un videojuego español, el siguiente en pasar por aquí va a ser un auténtico representante de la furia española, de lo más castizo de nuestra tierra, un auténtico superhéroe en castellano y un auténtico generador de lo que José Antonio Camacho denominaba la





Arcadia fue la protagonista de llevar a los 8 bits de la época a nuestro bandolero más celebre. No era un prodigio técnico, pero se dejaba jugar bastante mejor de lo que de primeras pueda llegarse a pensar de él

Furia Española.

Curro Jimenez, el bandolero de bandoleros, visitó los circuitos de los ocho bits por obra y gracia de Arcadia. Distribuido por Zigurat, nos topamos con un arcade de scroll horizontal bastante genérico y muy correcto, el cual se veía evidentemente realzado por la figura del personaje que representaba en la televisión el castizo galán Sancho Gracia.

Conste que antes defendía a Ocean y su larga lista de videojuegos con licencia de películas. Pero voy de nuevo a fijarme en un producto apadrinado por la compañía británica, que vuelve a bajar el listón, en este caso un programa basado en las aventuras de otro crack de cracks, Sonny Crocket, encarnado por Don Johnson, y acompañado por Rico Tubbs. Una pareja de órdago metidos en la brigada antivicio, y un juego desastroso, en el que conducíamos el coche de nuestros héroes durante persecuciones en busca de malhechores, pero que resultaba tremendamente aburrido.

Curioso, muy curioso resultó el hecho de que un juego llamado Chase HQ, cuya conversión doméstica realizó, precisamente, Ocean, nos ponía en la piel de una pareja de policías en un juego de conducción y persecu-



ciones, infinitamente mejor que el mencionado Miami Vice y claramente influenciado por la serie de Corrupción en Miami.

Evidentemente, podríamos mencionar a los videojuegos basados en algunas series de animación, las cuales sirvieron de inspiración a multitud de juegos. Por ejemplo, las Tortugas Ninja, la serie japonesa de Akira Toriyama Dragon Ball, o la archifamosa serie de Matt Groening, Los Simpson, seguramente mucho más conocidos que cualquiera de los que aquí he mencionado. Si queréis echarle un vistazo, mejor ved el enlace del Blog de Manu y su especial Simpson.

Pero igualmente conocida sería la serie de culto de Chris Carter, Expediente X. Y quizás no jugáseis al videojuego que Hyperbole Studios firmó en 1998. En concreto, pudimos disfrutar de una representación fiel de un capítulo que podría encuadrarse perfectamente en la serie. El videojuego estaba realizado con la técnica FMV, con imágenes reales grabadas por el grueso del equipo que realizaba la serie, desde guionistas hasta los principales actores.

No faltaba tampoco un buen trabajo de doblaje al castellano, a cargo de las mismas personas que realizaban este trabajo para la serie. Seguramente, el mejor videojuego del presente artículo, al menos el que mejor captaba la esencia original; aunque si por algo podemos recordar a este juego que distribuyó Electronic Arts... sería por los siete CD-ROM que incluía la caja, una verdadera pasada por aquella época.

Por supuesto, quedan muchas más series que comentar, ya en épocas más modernas. Y aviso que su calidad es mucho peor que lo que hemos visto hoy. Pero no por ello dejan de merecer que se les mencione. Próximamente en su pantalla amiga.

Texto: PEDJA
cedido por
ELPIXEBLOGDEPEDJA

Los últimos videojuegos comerciales



Toda historia tiene su final. Y aunque sepamos que este final es particularmente temporal - muchas consolas desaparecerán de aquí a unos años- hoy vamos a despedirnos definitivamente de esta serie de artículos sobre los últimos videojuegos comerciales de cada sistema de entretenimiento

NEO GEO AES / NEO GEO CD

Si preguntáis a cualquier aficionado a los videojuegos que creció con las consolas de 16 bits acerca de este sistema seguramente empezará a salivar como el perro de Pavlov. El Rolls Royce de las consolas a principios de los noventa, una máquina que ofrecía exactamente los mismos juegos que podíamos jugar en los salones arcade. Nada de conversiones o adaptaciones meritorias, los juegos eran idénticos en casa del pudiente que disponía de esta máquina y en dichos antros de diversión donde nos dejábamos la paga. Y es que el hardware de la consola era igual al que se instalaba en las máquinas recreativas.

Como era de esperar, este tremendo potencial tenía un precio al alcance de muy pocos bolsillos. Adquirir una Neo Geo AES en aquellos años salía por unas 75.000 pesetas, costando cada cartucho cerca de las 50.000 ptas. Una circunstancia que terminó de convertir este sistema en el sueño imposible de la gran mayoría de jugones y en un objeto prioritario para la mayor parte de coleccionistas.

Con el firme objetivo de conseguir llevar sus juegos a todos los hogares del mundo, SNK creó Neo Geo CD. Técnicamente era el mismo hardware que poseía AES, con la diferencia de que usaba el CD como sistema de almacenamiento. A pesar de todo, no gozó de un gran éxito, al aparecer en una época en la que otros sistemas más punteros estaban amenazando con cambiar el mercado y, sobre todo, por la lentitud de su unidad lectora (1X), que convertía en un auténtico suplicio los tiempos de espera. Posteriormente, SNK lanzó una revisión exclusiva para Japón de su máquina (Neo Geo CDZ) que incluía una unidad de CD mejorada que desgraciadamente seguía siendo demasiado lenta.

Ante la crisis económica que padecía la empresa y viendo que seguía siendo más rentable centrarse en la versión de cartucho de su consola, Neo Geo CD se despidió de sus aficionados en el año 1999 con el legendario King of Fighters´99: millenium battle. Un auténtico juegazo de lucha que incluía pocas novedades con respecto a la edición anterior -el



uso de strikers y cambios en los personajes principales- pero que seguía la estela jugable de sus exitosos antecesores. En el video que os adjunto no se aprecian los tiempos de carga, porque el chico que lo colgó en la red los eliminó para reducir el tamaño del video y hacerlo más ameno (con los tiempos de carga se hubiera alargado bastantes minutos)

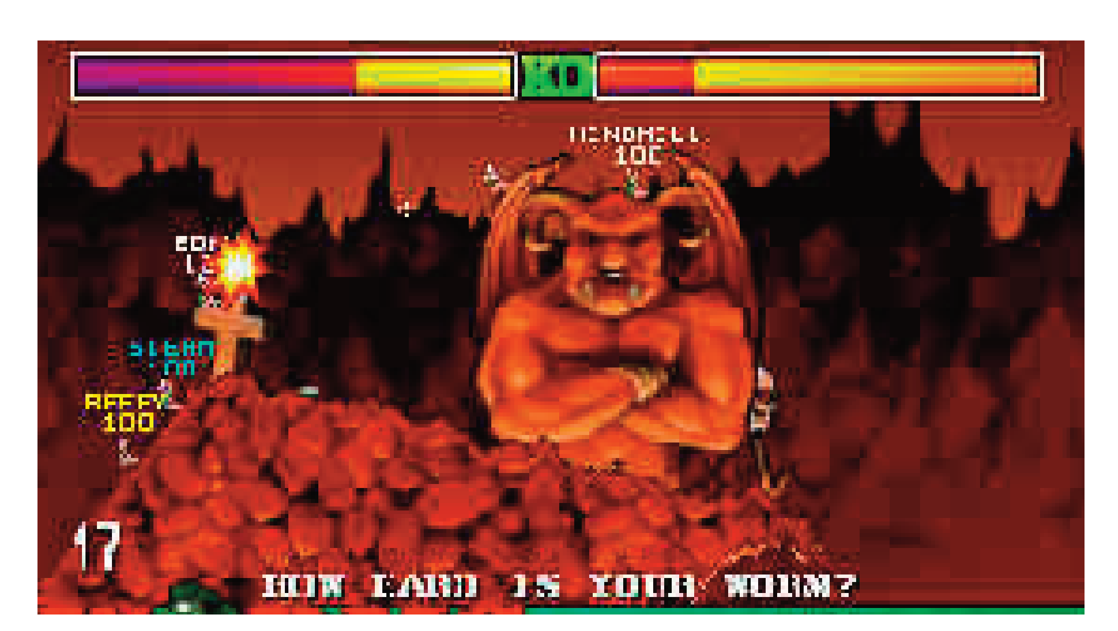
Por su parte, los afortunados poseedores de la versión AES todavía siguieron recibiendo títulos con los que alimentar su máquina hasta bien entrado el año 2004, cuando apareció en el mercado Samurai Spirits Zero Special, el último cartucho aparecido para este sistema.

Samurai Spirits Zero Special -conocido en europa y américa como Samurai Spirits V special-era una adaptación directa de la recreativa del mismo nombre. Una versión idéntica a la que los japoneses podían ver en sus centros arcade, con la salvedad de que este cartucho nos llegó con una criticadisima censura que eliminó ciertas escenas y movimientos especialmente violentos que si se podían ver en la versión MVS. Como aquí no tenemos censura de ningún tipo, y teniendo en cuenta que salvo por este detalle ambas versiones son idénticas, aquí tenéis un video de los movimientos finales censurados (zetsumei ougi moves). Algunos son verdaderamente espeluznantes, lo que en ningún caso justifica semejante atentado a la libertad de expresión.

AMIGA CD32

El intento de Commodore de entrar en el mercado de las consolas de videojuegos no fue tan bien como se esperaba. Las razones principales fueron su fallida exportación a los Estados Unidos y posterior bancarrota -de la que hablaremos en futuros artículos-, pero sobre todo que la consola técnicamente no estaba a la altura de los géneros que estaban a punto de ponerse de moda. Con Doom y los juegos tridimensionales en pleno auge, sus posibilidades de atraer a un gran número de jugadores eran bastante limitadas.

El sistema no era más que un Amiga 1200 con unidad de CD, de forma que incluso se podía "convertir" en un ordenador personal con ciertos add-ons que algunas third-parties se encargaron de lanzar. La mayoría de títulos que este sistema ofrecía eran simplemente versiones de juegos aparecidos en Amiga 500 o 1200 con una banda sonora en CD o escenas de video adicionales. Lo que en un principio puede parecer una desventaja supuso una de sus mayores bazas, dado el importante apoyo que ambos ordenadores recibieron y el gran número de aficionados con los que



contaba. No en vano, en 1993 -año de su lanzamiento- obtuvo un éxito reseñable en el Reino Unido. Tal vez su periodo de vida podría haberse alargado unos cuantos años más si Commodore hubiera podido satisfacer la demanda de máquinas para 1994, pero por aquel entonces la legendaria compañía cerraba sus puertas para siempre.

A pesar de tan importante obstáculo, el sistema siguió recibiendo títulos hasta bien entrado 1998, siendo el excelente Ultimate Super Skidmarks Vehicles Europe el último juego compatible con dicha consola. Se trata de un videojuego de carreras al más puro estilo Micromachines que os recomiendo encarecidamente. Jugabilidad en estado puro.

3DO

Una idea magnífica que fue torpemente llevada a la práctica. Trip Hawkins (fundador de EA años atrás) soñaba con una máquina común, un sistema fabricado por diversas compañías bajo una serie de especificaciones establecidas. Una consola capaz no solo de ofrecer los mejores juegos, sino de ser lo que hoy son las consolas de la actual generación: completos centros multimedia al servicio de la familia, capaces de reproducir fotos, música e incluso video.

Aunque el sistema era bastante potente y ofrecía muchísimas posibilidades, su deficiente empleo -contaba con demasiados juegos que empleaban Full Motion Video- y su excesivo precio de lanzamiento (700 dolares) hicieron que la amenaza de un nuevo competidor en el mercado quedara diluida rápidamente, siendo abandonada por las third parties que al principio la apoyaron, e incluso por las compañías que la fabricaban (Panasonic, Goldstar y Sanyo).

Su vida comercial terminó en junio del año 1996. Sorprendentemente para ser una máquina americana, su último juego publicado apareció en exclusiva en el mercado japonés. Ide Yousuke Meijin no Shin Jissen Mahjong fue el último título del que pudieron disfrutar los poseedores de este sistema. Un juego de Mahjong programado por Capcom del que poco os puedo contar, ya que ni conozco las reglas de este honorable juego ni me interesan demasiado. Apareció también para Playstation y Saturn.

ATARI JAGUAR

La última gran consola de Atari fue una máquina con unas características técnicas impresionantes para su época. El primer sistema de 64 bits de la historia estaba muy por encima del resto de sus rivales contemporáneos, aunque fuera mediante el uso de cinco microprocesadores de 32



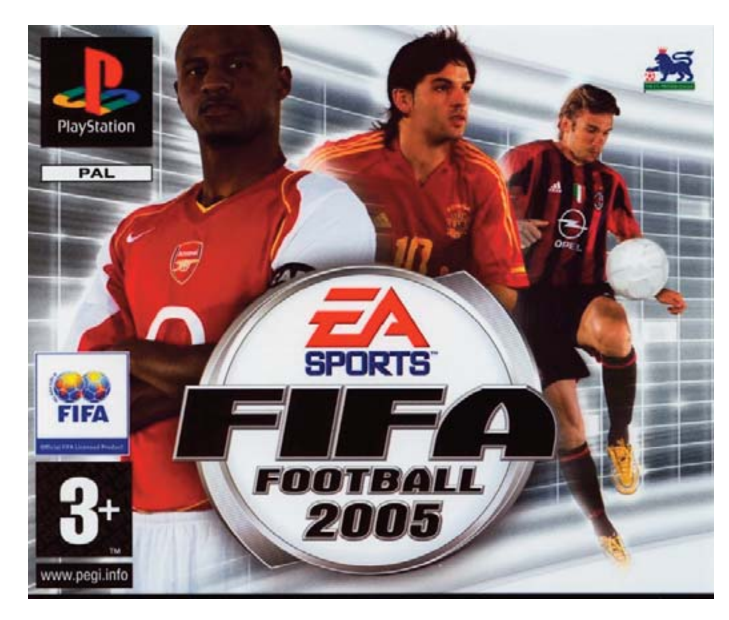
bits trabajando en paralelo. Pero una vez más, la dejadez y una horripilante campaña de marketing por parte de Atari condenaron a una gran máquina al ostracismo.

Las grandes desarrolladoras la ignoraron completamente por lo difícil que resultaba de programar, lo que la condenó a vivir prácticamente de los lanzamientos perpetrados por la propia Atari. Esto dio lugar a uno de los peores catálogos de la historia, donde solo cuatro o cinco títulos podrían salvarse de la quema. Por si esto os parece poco, sus mandos de control resultaban incómodos y poco prácticos, al incluir una cantidad de botones enorme que no se utilizaban prácticamente en la mitad de los juegos. De poco sirvió la aparición de su correspondiente unidad de CD. Atari Jaguar estaba muerta desde mucho antes de nacer, concretamente desde que Atari se hizo cargo del proyecto.

La agonía de esta pequeña pero potente máquina terminó en el año 1998 con el lanzamiento de Worms, una excelente pero poco meritoria conversión del divertidísimo juego de Team 17. Otra muestra más del tono grisáceo que tomó el catálogo de dicho sistema.

SEGA SATURN

La sucesora de la gran Mega Drive siempre ha sido una consola incomprendida en Europa y EEUU, donde fue sistemáticamente maltratada y vilipendiada por la propia Sega. Una máquina excelente que fue lanzada con demasiadas prisas al mercado, lo que impidió que fuera tan buena como debiera haber sido. Por si



eso fuera poco, su arquitectura hardware era muy compleja, lo que convertía la programación de videojuegos para ella en una tarea titánica. En los mercados occidentales simplemente no fue rival para PSX y N64.

Por contra, en Japón si que supieron ver lo que tenían entre manos, y disfrutaron a tope de una máquina con unas posibilidades 2D simplemente increíbles. Saturn albergó las mejores conversiones de juegos de lucha que por aquel entonces triunfaban en los salones recreativos, además de un gran puñado de clásicos “made in Sega” que alegraron la vida de sus sufridos usuarios.

Mientras que en Europa y América la consola fue rápidamente abandonada en favor del desarrollo de Dreamcast, en Japón el sistema se mantuvo vivo hasta el 4 de diciembre del año 2000, fecha en la que fue publicado Yukyu Gensokyoku Perpetual Collection, un recopilatorio que ofrecía varios juegos de estrategia de la saga Yukyu Gensokyoku, bastante popular en el país nipón.

PLAYSTATION

Cuando hablamos de Playstation estamos hablando de una de las irrupciones más espectaculares que se recuerdan en la historia del videojuego. Fue llegar, ver y vencer, quedándose completamente con el mercado merced a unas decisiones muy acertadas y a la sorprendente torpeza de la competencia, máxime si tenemos en cuenta los años que llevaban en el negocio. Seguro que en Nintendo todavía se tiran de los pelos al recordar como rompieron el contrato que tenían con Sony para realizar el CD de Super Nintendo, terminando así con una posible alianza invencible.

Sea por lo que fuere, Playstation fue la gran ganadora de la

generación de los 32 bits. Y lo fue principalmente por el total apoyo de las mejores desarrolladoras de software, que crearon para la máquina de Sony uno de los mejores catálogos de títulos que se recuerdan. Pero su éxito fue más allá, logrando establecer los videojuegos como un hobby también para el público adulto y asociando la marca Playstation al concepto de videojuego, convirtiéndolos casi en sinónimos para la gran masa social.

Decir que su vida fue larga sería quedarse corto. Cerca de 10 años estuvo en el candelero, dando alegrías a sus felices poseedores. Fue en el año 2004 cuando apareció el último juego publicado para PSX, que no fue otro que la enésima (espero que en esta ocasión nadie se ofenda por mi uso de este término :-)) revisión de la saga FIFA. FIFA 2005 salió de forma simultanea en todo el mundo, y nos ofrecía lo mismo que en ediciones anteriores: un juego técnicamente correcto pero que palidecía ante la competencia de Konami y su Pro Evolution Soccer. Menos mal que los chicos de EA encontraron el camino hacia la gloria...



NINTENDO 64

Estamos ante un caso de máquina injustamente sepultada por el éxito de Playstation, al igual que ocurrió con Saturn. De acuerdo que fue lanzada demasiado tarde al mercado, que su sistema de almacenamiento estaba obsoleto y que en algunos géneros se quedaba bastante coja. Pero una máquina que nos ofreció una de los mejores experiencias jugables de la historia como fue Mario 64, el mejor juego de la saga Zelda que se recuerda -Zelda: Ocarina of time- y uno de los primeros FPS que hicieron a los usuarios de PC envidiar a los de consola -Goldeneye- no debería ser despreciada con tanta ligereza.

Aunque parte de las desarrolladoras más importantes de software la menospreciaron -debido al elevado coste de programar para el sistema, que requería estaciones SGI- Nintendo supo mantenerla siempre bien nutrida de grandes títulos. Sus afortunados poseedores no solo disfrutaron de un gran número de juegazos en exclusiva, sino que también pudieron ser los primeros en experimentar con el stick analógico y su increíble precisión, en un mando extremadamente cómodo que además fue el primero en implementar la función Rumble pack.

Nintendo 64 terminó despidiéndose de sus fieles usuarios bien entrado el año 2002, cuando apareció Tony Hawk´s Pro Skater 3 en el mercado americano. Una revisión del excelente título que hizo las delicias de los aficionados a este accidentado deporte.

SEGA DREAMCAST

Posiblemente una de las mejores consolas jamás lanzadas, que desgraciadamente apareció en el momento equivocado. A pesar de su innegable calidad y de una biblioteca de títulos dedicada especialmente a los fanáticos de las recreativas, le tocó pagar todos los errores anteriores de Sega frente a sus usuarios, que le dieron la espalda justo cuando Sony anunció el futuro lanzamiento de Playstation 2.

Una auténtica pena, ya que todo lo que antaño se hizo mal





con las continuas expansiones de Mega Drive y con Saturn se hizo francamente bien en esta ocasión. El sistema resultó innovador por las fantásticas tarjetas de memoria que utilizaba (la cual incluían minijuegos para llevarlas fuera de casa) y por su intento de introducir al jugador europeo en el juego online. Técnicamente era un hardware muy potente, que lo único que posiblemente echó en falta fue un reproductor de DVD para hacer frente a la llegada de la bestia de Sony.

Su masa de usuarios fue siempre bastante grande, sobre todo tras el anuncio de que Sega abandonaba la producción de hardware pare centrarse en el desarrollo de software. Dicha popularidad la llevó a recibir títulos hasta el año 2007, en el que el shooter Karous cerró un catálogo lleno de obras maestras con las que disfrutar. Si sois aficionados a este género no os lo deberíais perder por nada del mundo, ya que es una de las muchas joyas con las que disfrutamos los poseedores de esta legendaria consola.

GAME CUBE

Segundo traspiés seguido de Nintendo, tras perder el dominio del mercado a manos de Sony. Con Game Cube se pasó al formato óptico, abandonando así los ya vetustos cartuchos y consiguiendo una unidad lectora bastante más rápida que las unidades DVD convencionales. Además, el salto cualitativo era evidente, mostrando una potencia técnica superior a Playstation 2. A pesar de todo, no fue suficiente para recuperar su posición en la industria, quedando por detrás de la consola de Sony y de la novedosa Xbox. Un golpe bastante duro para el orgullo de la Gran N.

Aun así, los usuarios que confiaron en el cubo mágico de Nintendo no se arrepintieron, recibiendo una gran cantidad de títulos en exclusiva que justificaron la compra de la consola, como por ejemplo los remakes de Resident Evil, los nuevos títulos de sagas clásicas de la compañía como Zelda y Metroid y los excelentes juegos basados en la franquicia Star Wars.

El periplo de Game Cube en el mercado terminó en el año 2007, cuando Madden NFL 2008 apareció en EEUU. Una revisión más de la famosísima saga que nos ofrecía un apartado gráfico excelente y una gran cantidad de posibilidades para los amantes de esta disciplina deportiva.

MICROSOFT XBOX

La entrada de Microsoft en el mercado del ocio digital fue a lo grande. Xbox era una máquina excelente basada en la arquitectura x86, por lo que resultaba tremendamente sencilla de programar. Además, sus posibilidades de personalización como centro multimedia y su sensacional servicio online terminaron por encumbrarla como rival directa de la poderosísima Playstation 2.

Aunque no logró vencer a la consola de Sony, la experiencia ganada ha servido para poder plantar cara definitivamente -si no superar- a la maravillosa Playstation 3.

Su catálogo de juegos, aunque ligeramente inferior al de la consola de Sony, albergó grandes joyas que se han convertido en sagas muy importantes en la actualidad (Ninja Gaiden, Fable, Morrowind) y dejó plenamente satisfechos a todos los usuarios que la eligieron como máquina de ocio. Su éxito fue bastante grande en Europa y, sobre todo, en EEUU, siendo una simple consola minoritaria en Japón.

El último videojuego que apareció para el sistema de Bill Gates fue Madden NFL 09, lanzado a finales del año 2008. Todo lo que hemos dicho sobre el último juego lanzado para GameCube se puede aplicar a este título, por lo que simplemente me limitaré a dejaros un trailer de lo que ofrecía esta enésima revisión de la saga

Texto: IMSAI8080 cedido por www.pixfans.com

Umor se escribe con h















JUEGANDO

BY TREVERON

¡BANG! ¡BANG!

¡¿QUERÉIS UN PEDAZO DE NATHAN DRAKE, BASTARDOS?!

¡MALDITA SEA!

¡ARGH!

PUBLICIDAD

¡NO ME CANSO...<ARF> DE COMER...<ARF> SÚPER CEREAL...!

DITA CRISIS...

“Un lugar al que regresar”: FF IX



El otro día, tras años de “buscar y comparar” como decía el famoso eslogan conseguí hacerme por fin con una copia de Final Fantasy IX, uno de los míticos miembros de aquella “tríada de Square”, esos tres “FFs” de esa edad de oro del J-RPG que fue la primera Play Station. Y, señores, que gran compra

Final Fantasy IX no me es nuevo. Ya en los patios de recreo de mi generación era habitual hablar de los Final Fantasy como unos juegos “tó chulos de la pleiuno”, y aunque nunca conseguí una copia sí que recuerdo que me encantaba escuchar las anécdotas de pura fantasía que vivían mis amigos en aquellos videojuegos, especialmente las del juego que quiero analizar hoy, tal vez porque era el más “fantástico” (frente al ciberpunk del VII, VIII y X). Por ello, Final Fantasy IX se me quedó como una “espinita clavada”, un clásico que tendría que conseguir algún día.

Y para mi suerte he podido conseguirlo. Y, mis queridos lectores, en estos tiempos de crisis, en los que la falta de recursos nos impiden a muchos como yo y como a vosotros hacernos con todos los éxitos del mercado al mismo tiempo e incluso yendo uno por uno da gusto echar la vista atrás y encontrar joyas como estas, tan buenas o incluso más que las que ahora nos deleitan.

Pero tampoco quiero sonar como un fanboy, así que, en lugar de limitarme simplemente a deciros que Final Fantasy IX es un gran juego quiero contaros porqué creo que es un gran juego.

Primero está, como es habitual en todo análisis, la historia. Sin duda Final Fantasy IX es un cuento, una novela de fantasía juvenil aderezada con un encanto infantil comparable al que tenían las películas de Disney con las que nos criamos todos, sin faltar, por supuesto, un toque de dramatismo como sólo Square sabía hacer en sus buenos tiempos. Es cierto que no es el “mastodonte dramático” que es Final Fantasy VII, ni es la serie anime ochentera que es Final Fantasy VIII, pero creo que es, sin duda, una de las mejores producciones “a nivel literario” de Square, a la altura de la inolvidable epopeya de Final Fantasy VI.

Y claro está, que sería de esa historia sin los personajes. Sin duda en el grupo que Square montó para la ocasión los hay para todos los gustos, y todos ellos memorables: tenemos al carismático ladrón Yitán, a la sentimental pero a la vez enérgica princesa Garnet, el apesadumbrado mago Vivi, el simplón capi-

tán Steiner, la independiente Quina, la heroína de epopeya que es Freija, la inocente y simpática Eiko y el frío y silencioso Amarant. Y junto a ellos, por supuesto, todo una ristra de secundarios también memorables (como la banda Tantalus, el Conde Cid...) y de antagonistas que le erizan el vello a cualquiera (especialmente la reina Brahne y, claro está, Kuja).

Junto a la historia está, como si de una película se tratase, la banda sonora. Toda la historia se encuentra mágicamente llevada por su música, compuesta toda ella por el mítico compositor de la saga de Squaresoft hasta hace poco tiempo, Nobuo Uematsu, que supo dar a cada momento la sensación que necesitaba, desde la rítmica canción de combate hasta la melancólica música del menú principal.

Músicas que ambientan los distintos lugares del mundo de Gaya, dónde se sitúa nuestra historia, todos ellos dotados de un especial carácter gracias a que fueron implementados por "pre-rrenderización", esto es, "pasaron directamente", por así decirlo, del folio en el que los artistas encargados los dibujaron y colorearon a ser escenarios en el videojuego, dando la impresión de que caminamos por las ilustraciones de un libro de cuentos.

Por último la jugabilidad. No quisiera detenerme en exceso en este apartado pues no soy precisamente un jugador con antigüedad en la saga, pero puedo decir, desde mi leve ignorancia, que Final Fantasy IX es "muy jugable". Con ello me refiero a que nunca te desesperará, pero también en





pocos momentos te aburrirás o desearás tener un reto mayor del que ya suponen los combates habituales y aleatorios. Y por supuesto con mucha variedad en estrategias, incluyendo el juego largas listas de habilidades que nuestros personajes deberán aprender de su equipo (al estilo de lo visto más recientemente en los Final Fantasy Tactics), invocaciones que quitan el hipo o un sistema de "límites": versiones superpoderosas de tus personajes que estos sólo alcanzarán tras rellenar un contador de golpes recibidos. Especial mención en este apartado para Quina y su magia azul, pues esta chica (como es habitual para los magos azules en la saga de Square) deberá "aprender" sus hechizos de los monstruos y enemigos del juego, a los que deberá "engullir" cuando se encuentren débiles, como si de una mezcla macabra entre Pokémon y Pac-man se tratase. Y resalto este sistema porque un servidor se ha llegado a tirar horas jugando sólo para poder comerse algunos monstruos y ver si le daban alguna habilidad chula. Y claro, si un juego consigue mantenerte enganchado incluso en lo que debería resultar molesto o tedioso es porque el juego es "muy jugable" ¿No?

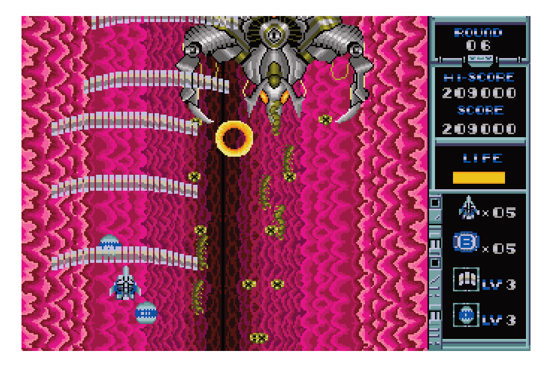


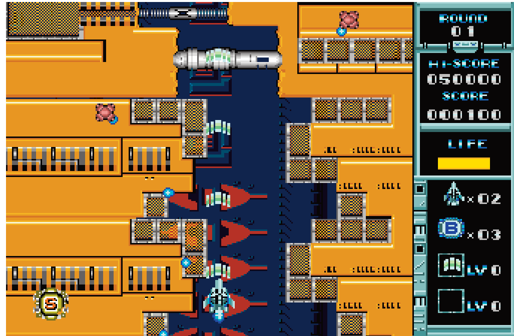
Sumando todos sus apartados, y ya como conclusión, en mi opinión Final Fantasy IX es un juego redondo, una historia memorable y un "must-have" histórico (al menos para los que disfruten con un buen RPG). Un juego del que sin duda creo que merece la pena conocer y jugar, aunque sea cierto que tal vez no alcance a sus hermanos VII u VIII, un juego al que me gusta tener, y creo que muchos deberíamos tener como "un lugar al que regresar algún día", como decía Yitán en esta historia tan bien contada.

texto:
PABLO FRANCO
MONOTEMÁTICOSFM
98.4 RADIÓPOLIS


juegaterapia.org
la quimio
jugando
se pasa
volando...

Thunderbolt II



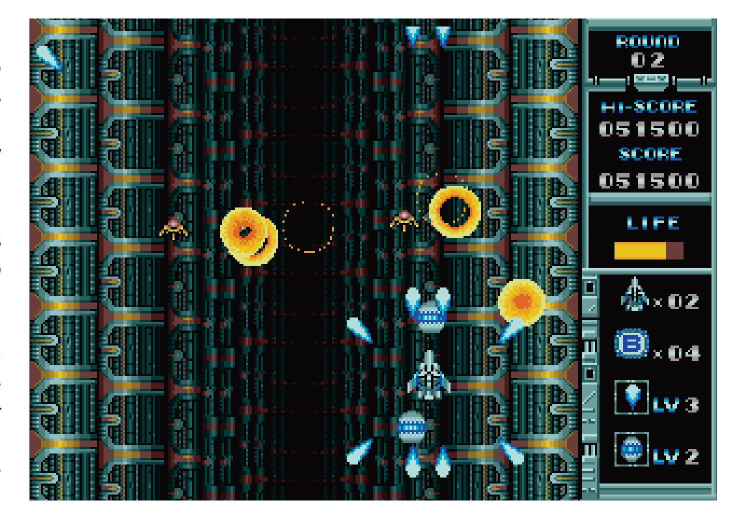


Los autores de otros no licenciados de Mega Drive como Magic Girl y Adventurous Boy nos traen este shooter vertical cargado de buenas intenciones, pero que se queda en un "quiero y no puedo" por diversas limitaciones técnicas

Thunderbolt II es uno de esos casos en los que se nota que hay desarrolladores competentes detrás, pese a la falta de medios tanto de producción como de promoción. Aunque en su carátula aparece como creador un grupo o compañía llamada **Sun Green**, en realidad son los chicos de la taiwanesa **Gamtec** los que están detrás de su realización.

En principio, el aspecto general de Thunderbolt II no es malo. Si acaso, algo simple. Nuestras puntuaciones, vidas y armas figuran en la barra lateral y nuestra nave avanza verticalmente por escenarios bien diferenciados recogiendo diversos *power-ups* y, cómo no, enfrentándose a enormes jefes. Muy en la línea de otros *shooters* de la época. Sin embargo, ya de entrada, podemos apreciar curiosas diferencias con ellos: por un lado, al inicio de cada fase se nos muestra el jefe de la misma y su brevísima y enigmática descripción, en una suerte de "instrucción" de lo que vamos a encontrarnos, tras lo cual comenzamos a avanzar; por otro, la velocidad a la que nos movemos en ese momento es bastante escasa, pero los primeros enemigos a los que derribemos soltarán "*speed-ups*", es decir, objetos que mejoran nuestra velocidad.

Los enemigos también dejan atrás distintas armas para nuestro disfrute, como es norma en el género. En un primer momento, y dependiendo del color que tenga el *power-up* en cuestión, obtendremos una de

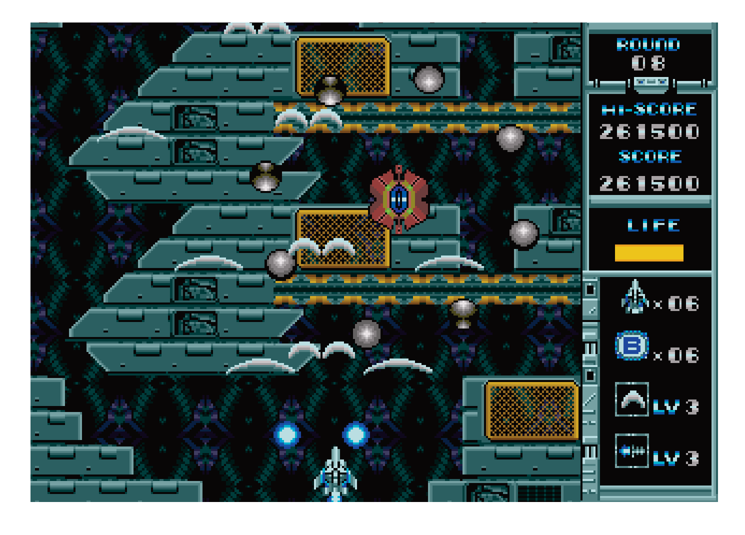


tres armas igualmente útiles, con diferentes modos de disparo. Lo interesante de estas armas iniciales es que puede venirnos bien recoger más veces la misma, ya que su potencia irá aumentando, hasta un nivel máximo si conseguimos tres consecutivas del mismo color. Más adelante encontraremos armas adicionales, en forma de iconos con la letra H o con la letra M, consistentes en unas bolas azules que persiguen a los enemigos o unas que giran a nuestro alrededor absorbiendo sus ataques. Ambas funcionan a una velocidad reducida en primera instancia pero también pueden ser potenciadas.

Thunderbolt II no es especialmente desafiante salvo tal vez en el último par de fases. El motivo es que no parece haber límite a la cantidad de bombas que podemos almacenar, y que se nos premia con una vida extra por cada 60.000 puntos. Además, todo *power-up* otorga 10.000 puntos, y nuestra barra de vida aguanta varios impactos, así que llegar al final del nivel no es una tarea demasiado difícil. Al menos las armas comienzan a perder potencia tras un par de impactos recibidos. Un buen detalle.

El sistema de armas es lo mejor del juego, mientras que la escasa variedad de enemigos es seguramente su punto flaco. El diseño de escenarios se sitúa en un término medio: mientras que varios cuentan con un scroll parallax bien desarrollado, los demás resultan más simplones, menos inspirados. En todo caso, y pese a que en ocasiones hay suficiente abundancia de enemigos y balas en movimiento, las ralentizaciones son prácticamente nulas o, al menos, casi inapreciables.

La música no es algo remotamente memorable (rara vez lo es en este tipo de producciones *underground*), pero al menos no molesta. Esto es, hasta el 5º nivel en el que empieza a repetirse y acaba por hartar. Algo anticlimático y poco motivador para el amante de los *shooters* que disfruta de unas buenas melodías cañeras mientras se va abriendo paso a tiros… ¿verdad?



Lo más curioso es que, pese a sus limitaciones técnicas, es sin duda alguna el más equilibrado y correcto de los matamarcianos no licenciados aparecidos en Mega Drive. Aunque **Magic Girl** (otro *shooter* vertical de Gamtec) es mucho más vistoso a nivel gráfico, su apartado sonoro puede resultar enervante, mientras que Thunderbolt II es más serio, más completo y, sobre todo, bastante más técnico. Por otra parte, no incluye contenido alguno que esté ripeado de otros juegos, y a pesar de que la influencia de *shooters* oficiales de cierto éxito se hace evidente en determinados momentos del juego, en ningún momento copia directamente nada de ninguno de ellos.

El más buscado de los juegos de Gamtec comparte con otras rarezas taiwanesas como **Beggar Prince** (al menos, en su tirada original) la incapacidad para funcionar correctamente en una Mega Drive 32X. Si el juego se inserta en la consola así, presentará errores gráficos y de control. Más que su calidad real, lo que convierte a Thunderbolt II en un artículo buscado por los coleccionistas expertos en Mega Drive es lo difícil que ha sido siempre encontrar una copa completa, incluso en la época de los 16 *bits*. El juego no falla especialmente en ningún aspecto, pero no llega a ser emocionante o enganchante.

CARLOS OLIVEROS
hombreimaginario.com

Reparando las cajas de Dreamcast

Un mal endémico que pademos absolutamente todo los poseedores de juegos de esta máquina



Las cajas que almacenan los discos no son de buena calidad. Es muy frecuente encontrarse patillas rotas o anclajes en muy mal estado



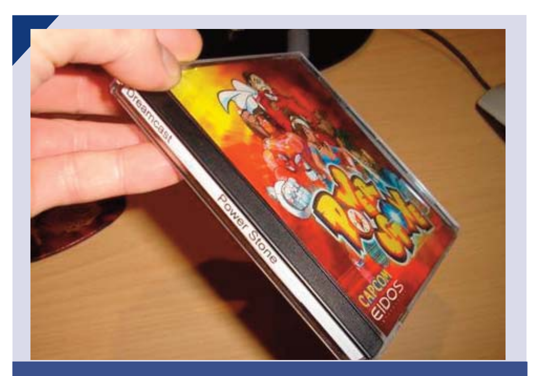
Si la caja presenta la patilla rota no hay mucho que hacer para su rescate. Y nos puede salir más caro cualquier intento de experimento que hagamos

Dreamcast fue la primera máquina de 128 bits que llegó a las tiendas. Tras el sonoro fracaso en ventas y dirección que supuso su predecesora Saturn, la nueva andadura se presentaba casi como un cara o cruz para Sega. O nos sale bien la jugada, o ya podemos irnos despidiendo de esto de hacer consolas.

A pesar de contar con un catálogo que nos dejó grandes juegos para el recuerdo (Shenmue, Crazy Taxy, Sonic Adventure, Virtua Tennis, MSR, Sega Rally...) tuvo un serio hándicap: se pirateaba con solo mirarla.

La debacle en ventas de software la condenó a una política casi de subsistencia. La máquina seguía funcinando, pero los juegos no se vendían. Y obras como Shenmue, con 60 millones de presupuesto, estaban obligados a vender sí o sí. No hubo manera. De la misma manera que fue la primera en llegar, fue la primera en marcharse. Y lo hizo casi cuando aterrizaban en el mercado GameCube y Xbox.

En la sección de este mes os vamos a enseñar un sencillo truco para poder recuperar algunas de las cajas. De largo, el peor sistema de almacenamiento que hemos conocido a lo largo de la historia del videojuego. La calidad en los materiales simplemente brillaba por su ausencia.



Lo mejor en este caso es hacernos con una caja de CD universal. Las podemos encontrar casi en cualquier tienda



Quitamos las carátulas traseras de la caja original y la llevamos a la nueva caja. Apenas hay que adaptarla

En caso de que no encajen correctamente, basta con doblar un poco sus márgenes laterales. O bien directamente los recortamos. El trozo sobrante no será nunca mayor a unos pocos milímetros



Si lo que tenemos roto es el anclaje, podemos recurrir a una solución algo más creativa. Nos hacemos con una caja universal y recortamos el anclaje de ésta. No hace falta que el recorte sea perfecto



En la caja de DC, rompemos todos los anclajes y encolamos con un pegamento para plástico



Superponemos el nuevo anclaje sobre el viejo y simplemente debemos esperar que seque


GAMES TRIBUNE MAGAZINE
PORTAL 2
Mayo 2011
Abril 2011
KILLZONE 3
Marzo 2011
Febrero 2011
Enero 2011
Diciembre 2010
MAFIA II
Noviembre 2010
Octubre 2010
Septiembre 2010
Revistas
gamestribune.com
Noticias
Contacto
ya no tienes excusas para no llevarnos contigo

ISSN 2014-4652